

EXKLUZIVNÍ DEMO TEKKEN 3



ŘÍJEN 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation™ Magazín

číslo 6



Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu

score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE
OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU
Chcete ušetřit a dostat dárek? No tak stačí vyplnit složenku typu „C" a poslat ji na adresu PSX - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.

Na druhou stranu složenky do „Zprávy pro příjemce" uveďte, od jakého čísla si chcete časopis předplatit.

KROMĚ ČASOPISU, u kterého bude vždy CD plné demoverzí novinek, dostane spousta vylosovaných předplatitelů i malý dárek. A co to bude? Hra Soul Blade, trička, tužky a další potřebné věci.

Tak už jste se rozhodli?
Dostanete PSM až pod nos, ušetříte penízky a ještě dostanete dárek, no není to jasné?

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.

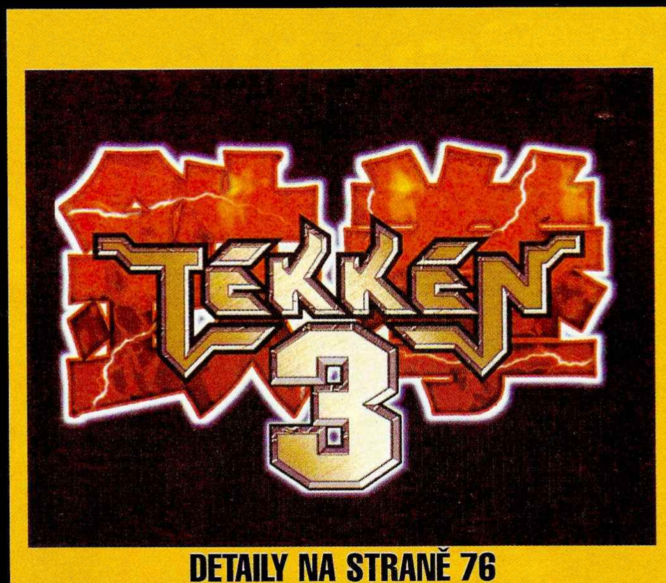
obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Vítejte ve speciálním demo disku exkluzivně věnovaném hře *Tekken 3*. Najdete tu hratelné postavy Eddyho Gorda a Ling Xiaoyu a můžete bojovat ještě proti dobře známému Lei Wulongovi a Paulu Phoenixovi. A nakonec jsme pro vás připravili dlouhý sestřih z plné hry.





DETAILY NA STRANĚ 76





Některé příležitosti prostě nemůžete propásnout. Když jsme uzavírali minulé číslo, doufali jsme, že následující (toto) číslo bude z velké části věnované nejžhavější novince jménem *Tekken 3*. Jak sami uvidíte, toto přání se nám splnilo měrou vrchovatou. Máme tu rozsáhlou recenzi, článek o historii *Tekkenu*, článek o rodokmenu jeho hlavních postaviček, rozhovor s jeho tvůrci, dvoustranu tipů v rubrice Top Secret, soutěž o možnost reprezentovat ČR na předvánočním evropské finále turnaje *Tekken 3* v Londýně a... něco, o čem by jsme se ještě před měsícem neodvážili ani promluvit: exkluzivní hratelné demo této právě na evropské pulty přicházející zaručené superbomby. Znamenalo to změnit ediční plán disků PSM. Znamená to, že předchozí slíbené hry, jako například *Blast Radius, Circuit Breakers* či *Theme Hospital*, zde nenajdete, ale jak už bylo řečeno, tuto příležitost jsme nemohli propásnout. Jsme si jisti, že každý, kdo někdy měl tu čest s některou hrou *Tekken*, nás už teď chápe, a ostatní nás pochopí záhy, jakmile si spustí CD tohoto čísla. No, a ještě tu máme... historii her *Final Fantasy*, recenze na další skvělé záležitosti, jako jsou *Fluid, ISS Pro '98* nebo *Tombi* a mnoho dalšího. Hezké chvíle s PSM přeje

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:
Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

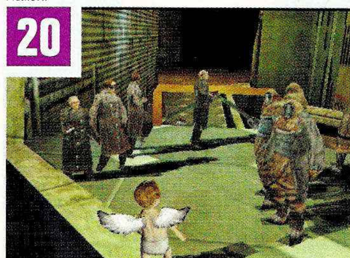
Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk

ISSN -060X





Medievil



Messiah



ODT

PRIMAL SCREEN

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělají hry, které čekáme v příštích šesti měsících?



PREPLAY

Nedočkavý náhled na hry, které už klepají na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně? Není to sice ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.





Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

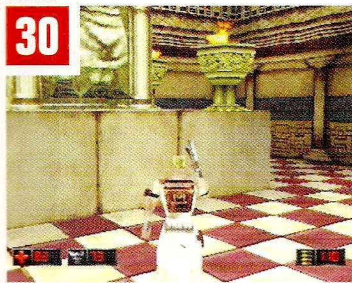
Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Ninja



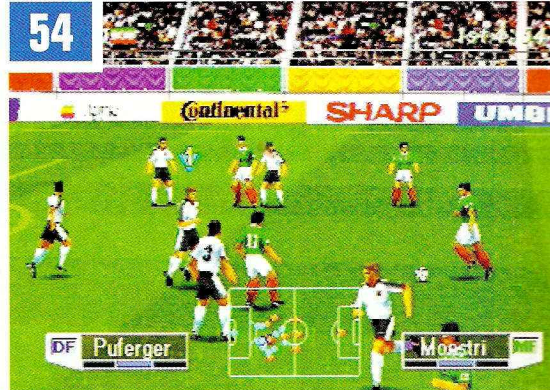
BioFreaks



Duke Nukem: Time To Kill



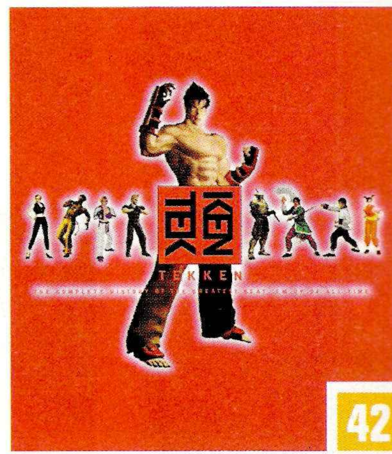
Tekken 3



ISS Pro '98



Analýza: Final Fantasy I-VIII



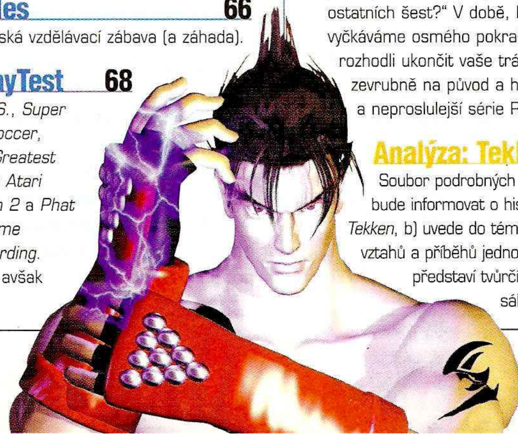
Analýza: Tekken 3

PLAYTEST

Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.

TÉMA





RUBRIKY



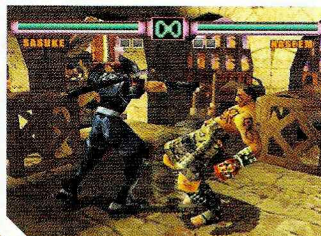


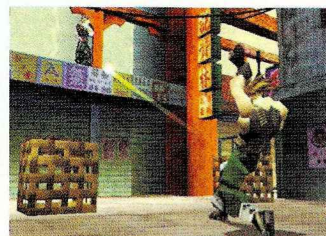




Dva hvězdní hosté v plné parádě... V demo verzi *Ehrgeize*, který se nyní dodává jako reklamní bonus v Japonsku s *Brave Fencerem*, můžete bojovat buď v roli Clouda nebo Tify.













Prozatím se musíte spokojit s těmito snímky z coin-opu. Náš *Ehrgeiz* je hotový teprve ze třetiny a na PlayStationu se má objevit až počátkem roku 1999.

SQUELÉ ZPRÁVY!

SQUARE A NAMCO VYDÁVAJÍ SPOLEČNĚ *EHRGEIZ*, PLUS DALŠÍ ZPRÁVY O *FFVIII*

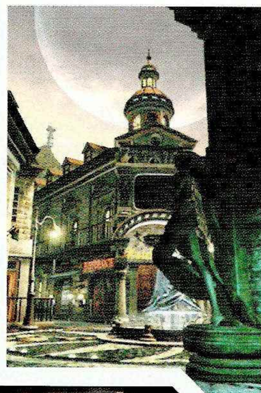
V Tokiu se nedávno konala valná hromada akcionářů firmy Square - zveřejnilo se, že společnost vykazuje obrovský finanční zisk, což nikoho nepřekvapuje.

Informovalo se také o plánech na zbytek letošního roku. Také byla vytvořena obchodní skupina, která teď bude dohlížet na vývoj a prodej doprovodných produktů (jako jsou například plyšoví chocobové nebo polštářky s motivem těchto užitečných ptáků), namísto licenčních výrobců hraček typu Bandai.

Square rovněž oznámili své rozhodnutí softwarově podpořit PDA od Sony. A jelikož Sony vyhlásila, že již letos v zimě, kdy se PDA objeví na trhu, pro něj bude existovat asi tucet her, a protože je známo, že *Final Fantasy VIII* se má objevit pouze o měsíc později, není vůbec vyloučená skvělá eventualita, že se dočkáme i nějaké formy podpory *FFVIII* pro PDA.

Avšak ještě lepší zpráva je ta, že se na PlayStation konečně připravuje *Ehrgeiz*. Hru vydají společnou rukou firmy Square a Namco; je to trojrozměrná akční bojovka, na které se podíleli všichni ti chlapíci, kteří stojí za takovými hrami jako *Tekken 3* nebo *Final Fantasy VII*. *Ehrgeiz* byl nejprve coin-op, jeho hlavním rysem je interaktivní prostředí, 360 stupňové ovládání, celá řada speciálních chvatů a skvělý příběh hodný tvůrců tekkenovské řady. Dále





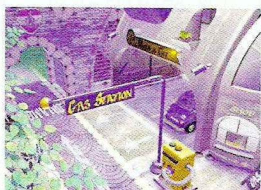


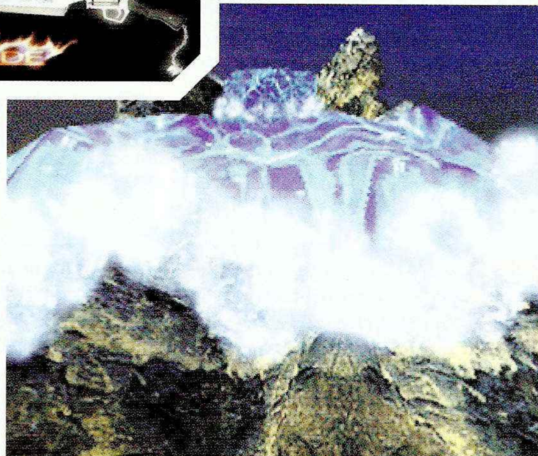












Jenom se podívejte na ty detaily... Nádherné snímky ze squareovské *Final Fantasy VIII*. Příští měsíc se dočekáte celé řady dalších snímků, neboť hratelné demo i FMV sekvence jsou přibaleny k *Brave Fencer Musashiden*. Nemůžete se dočkat? My tedy ne...

tu pak najdeme spoustu mystické výzbroje, tajných organizací, ukradené nesmrtelnosti a (pochopitelně) jeden bojový turnaj. A abychom nezapomněli, vystupují zde i dva hvězdní hosté, s nimiž si to můžete rozdat v boji - jsou to Cloud a Tifa z *Final Fantasy VII*.

Pouze pro playstationovou verzi bylo do hry vloženo množství miniher a byly posíleny její erpégéčkové rysy, takže by to opravdu mohla být velice zajímavá hra. Nejlepší zprávou ovšem je, že jak hratelné demo (na němž se objevuje i Cloud), tak minutovou FMV sekvenci uvidíme již brzy - jsou totiž přibaleny k *Brave Fencer Musashiden*, tedy té hře, jejíž bonusem bude i hratelné demo a filmová sekvence z *Final Fantasy VIII*. Její japonskou kopii očekáváme každým dnem.

Co se týče dalšího pokračování *Final Fantasy*, Square nejenom že plánují další dvě hry spojené s chocoby (*Chocobo's Mysterious Dungeon 2* a hru s výstižným názvem *Chocobo Racing*), ale množí se i informace ohledně chystaného uvedení osmého pokračování tolikrát zmiňované pecky. Jak jsme již informovali, v *FFVIII* se objevují dvě postavy (bohémský sukničkář Squall Leonhart a idealistický novinář se zženštělou tváří Laguna Loire). Hra má lepší, méně stylizovanou grafiku. Square nyní uveřejnili o svém produktu další informace. Ve společnosti doufají, že se hry prodá závratných sedm milionů.

Celý příběh začíná v The Garden, velmi drsném vojenském učilišti, jež řídí lidé ovládající svět, aby si mohli vybudovat soukromou armádu. Vyučení v The Garden jsou pak posíláni do důstojnických pozic k službám armád celého světa. Rozhodnutí, do jaké země půjdou, nezávisí rozhodně na nich. Vyšlo najevo, že The Garden kdysi navštěvoval i Squall Leonheart, a jizva na tváři, kterou zde utržil, ještě sehraje v příběhu významnou úlohu. I když všichni studenti školy procházejí téměř nesnesitelným výcvikovým drilem, jenom ti nejlepší z nejlepších mají šanci se dostat do SeeDu, což je elitní jednotka specializovaná na takové věci, jako jsou např. rozsáhlé pouliční nepokoje.

Bitevní systém materií, který známe z *FFVII*, má být nahrazen něčím mnohem dokonalejším. Tentokrát již nejde sbírat magické předměty - musíte si je vybojovat na protivnících (můžete je z nich „vytáhnout" vždy, když je porazíte). Kouzla pak můžete použít buď přímo proti dalšímu nepříteli, nebo si je schovat pro pozdější použití. Také je třeba se zmínit o Guardian Force - to je generický termín označující monstra, která budou bojovat za vás. Musíte je selektivně chovat (stejně jako chocoby), zvyšovat jejich útočnou sílu a pak je můžete vyslat na své nepřátele.

Nakonec ještě informace o Gunblade (česky mečopuška) Squalla Leonhearta - je to takový hybrid Cloudova meče a revolveru s dlouhou hlavní. Když použijete Blade Combo, spustíte řadu úderů mečem, které v zápětí následuje sprška kulek. To bude asi masakr. Jako vždy se více dozvíte příště.

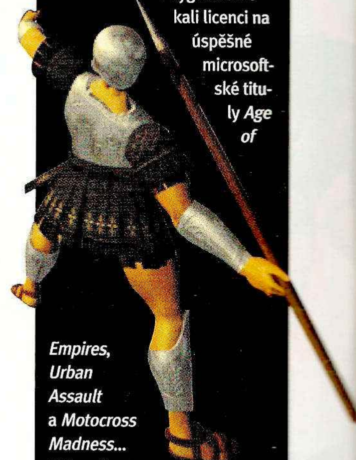




Pssst!

Tajné zvěsti, šušky, šušky, šeptanda, drby, klepy a fámy...

V době, kdy čtete tyto řádky, již na policích tokijských obchodů zaujala své místo hra *Japan Women Pro Wrestling*... Chlapíci, kteří mají na svědomí *Earthworm Jima*, právě kódují *Buffy the Vampire Slayer*. Buďte tiše, pssst! Ať slyšíte, jak vám tluče srdce... *Bomberman Fantasy Race*, jejíž preview se nedávno objevilo v Japonsku, se má tamtéž brzy objevit na playstationovém trhu... Máme také zprávy o dalších konverzích z PC, neboť Psygnosis získali licenci na úspěšné microsoftské tituly *Age of Empires*, *Urban Assault* a *Motocross Madness*... Objevují se zprávy, že *Metal Gear Solid* se má prodávat ve speciálním balení, jehož součástí bude triko, soundtrack, obojek na psa a přelepka na paměťovou kartu. K tomu si připočtěte ještě demo disk *Suikoden II* a trochu přehlížený *Silent Hill*, a je jasné, že fanoušci importů mohou začít spořit již teď... Producent *Bust A Groove*, firma Enix, ví kdy kápla na dobrou věc. *Great Hits* je tanečně laděný životní simulátor, kde ovládáte život hvězdičky jménem Pop Chip... Internet je plný zpráv o tom, že Carla Pivonski by měla hrát ve filmové verzi *TR* Laru Croft. Bohužel nikdo si nevšiml, že člověk, který vyslal tuto informaci, e-mailoval z Guatemaly... Právě v těchto dnech je na japonský trh uváděn *Poy Poy 2*. Můžete se těšit na nové postavy, prostředí i způsoby, jimiž můžete přimět své nepřátele, aby se navzájem zmrzačili. ▸



Pssst!

Tajné zvěsti, šušky, šušky, šeptanda, drby, klepy a fámy...

▶ V Tokiju sídlící firma Xing má přijít se hrou jménem *Mermanoid*, což je poslední z celé řady v současné době oblíbených podmořských RPG. Hra se má objevit ještě do konce roku a skvělá grafika spolu s faktem, že členem vývojového týmu bylo několik lidí podílejících se na *Final Fantasy*, slibují hezký zážitek... Acclaimovský *Jeremy McGrath Super Cross '98* se má dočkat pokračování co nevidět... Programátoři *F1 '97*, Bizarre Creations, prý odcházejí od Psygnosis, aby začali pracovat na vlastních titulech... Retro fanatici si mohou brousit zuby na balík logických her od Psygnosis. Najdete v něm: *Lemmings* a *Oh No! More Lemmings*... Capcomovské verze *Resident Evil: Director's Cut* a *Resident Evil 2* kompatibilní s Dual Shockem se mají v Japonsku objevit za sníženou cenu. Ti, kteří se těší na cenzurovaných deset sekund vyskytující se v pouze japonské verzi *Director's Cut*, budou asi zklamáni - budou si muset vystačit s extra zbraněmi, postavami, příběhovými linkami a soundtrackem... Objevují se řeči, že Gremlin se chystá konvertovat obrovský pécéčkový hit *HardWar*... „Japonsko je šílené" - to je klišé, které se znovu objevuje, když *Resident Evil* ve vetřelcovském stylu vstupuje do zábavního parku v Ósace. Dvě podlaží, 22 místností a desítky zombií - to vše se má objevit v atrakci nazvané *Biohazard Nightmare*... Capcom představuje další hry. Můžete čekat konverze *Super Steel Battle Narrative* (boje robotů) a *Tetris: The Grand Masters* novou licencí... ▶





Pokud tyto snímky opravdu vypovídají o kvalitě grafiky, pak bude *TOCA 2* doslova bombastická. Jenom pohleďte na ty vozy, jsou jako opravdické. Že bychom se odvážili doufat, že by mohla sesadit z trůnu i samotné *Gran Turismo*?

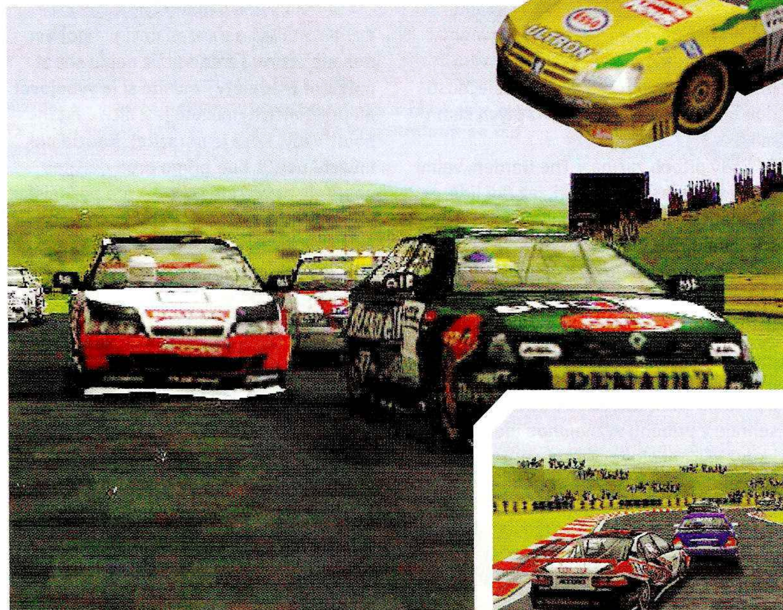
KONKURENCE PRO *GRAN TURISMO*?

CODEMASTERS VYDÁVAJÍ HRU *TOCA 2*

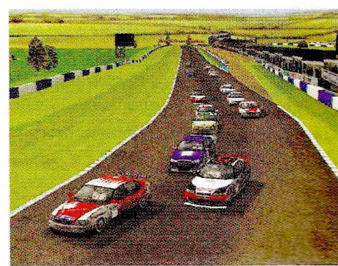
Poté, co Codemasters vydali nejlepší rallye hru pro PlayStation (*McRae*), chystají se svůj výkon zopakovat. *TOCA 2* se má na pultech objevit v listopadu, a pokud bude alespoň tak dobrá jako první díl, pak bude stát za pozornost. Prvního dílu hry se prodalo jenom v UK na 280 000 kopií. Dalším úspěchem bylo, že od svého vydání v této zemi neopustila Top 20. V dubnu se jí dostalo ocenění na Official PlayStation Magazine Awards.

TOCA 2 bude určitě doposud nejdůležitějším titulem vydaným společností sídlící ve Warwickshire. Již teď se objevují zprávy, které znějí úžasně. Tak například hra bude dvakrát rozsáhlejší než první verze, bude v hi-res režimu, její součástí budou všechny vozy, které se objevily v stejnojmenných závodech sezóny 98 a budou zde platit i nejnovější pravidla, včetně možnosti strategických zastávek v boxech. Zajíždění do boxů bude mít obrovský význam a mělo by hře přidat na taktickém rozměru. Objeví se zde dvakrát větší počet okruhů, takže i ti, kdo původní hru *TOCA* mají již dokonale v krvi, by zde měli objevit dosti neokoukaného. Osm skutečných okruhů z první hry bylo přemodelováno, aby působily realističtějším dojmem, dalších osm bude fiktivních, ale zcela v souladu s velice realistickým zaměřením hry. Závody jsou vytvořeny se záměrem být co nejpřístupnější, jejich autory jsou lidé, z nichž někteří se podíleli i na výborném *Colin McRae Rally*. Mike Hayes, marketingový ředitel u Codemasters, slibuje, že „*TOCA 2* bude mnohem a mnohem více, než pouze výroční update." To jsou jistě sebevědomá slova. Jestli tomu tak je, na to se podíváme v PSM hned příští měsíc, kdy bychom vás měli zásobit všemi podstatnými informacemi o této v současnosti pravděpodobně nejslibnější závodní hře.









Tyto obrázky svědčí o grafice vysoké kvality - kdyby byla ta auta ještě o něco reálnější, mohla by vás přejet.

ACTUA SE HLÁSÍ

GREMLINOVSKÝ *ACTUA SOCCER 3* MÍŘÍ NA VRCHOL.









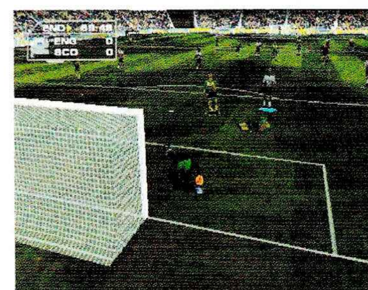
Dokonalá atmosféra pravého virtuálního utkání. Vizuální stránka je opravdu pastvou pro oči, stejně ale zaujme i počet 25 ligových soutěží a 30 stadionů. Otázkou je, zda hra dokáže pověsti, která jí předchází, opravdu dostát. Ale to, jako je tomu vždy, ukáže teprve čas.











Sobota 15. srpna. Den, který slavil člen Beastie Boys Adam Yauch (narozeniny), nostaligičtí hippies (před 19 lety začal Woodstock) a všechny kostarické matky (měli tam Den matek).

A co bude slavit PlayStation? Díky oznámení firmy Gremlin se můžeme již dnes těšit na vydání *Actua Socceru 3* - posledního update nejlepšího sportovního simulátoru této sheffieldské společnosti. Rukavici této firmě velice rozhodným způsobem hodil jak *World Cup '98*, tak právě se na trhu objevující *ISS Pro '98*. Teď je tedy řada na Gremlinu, aby řekl své slovo. Tentokrát se *Actua* může pochlubit 25 ligovými soutěžemi odehrávajícími se na více než 30 stadionech (včetně Ajaxu, Old Trafford a Wembley); je zde 450 „skutečných" týmů a databáze čítající na 10 000 hráčů. Oproti poslednímu gremlinovskému simulátoru je to tedy znatelné vylepšení, k rysům hry patří též vylepšená umělá inteligence hráčů, realističtější je i taktická stránka hry a najdete zde zcela nové úhly pohledu kamery.

Jelikož se titul na pultech objeví až v prosinci, bude ještě mnoho času některé věci doladit a jiné přidat. Má být pořízen tradiční komentář od Barryho Daviese a Trevora Brookinga, motion capture má být od Davida Hioldwortha a Simona Traceyho z týmu Sheffield United. Avšak *Actua Soccer 3* by v porovnání s luxusními tituly od EA mohl trochu ztrácet absencí velkých jmen nebo oficiální licence.

Nicméně absence licence firmu Gremlin nikdy nijak nesvazovala (stejně tomu bylo v případě Konami a *ISS Pro*), takže se můžeme těšit, jak si to již o Vánocích tento dnes již legendární fotbalový simulátor rozdá s EA Sports.



Pssst!

Tajné zvěsti, šušky, šušky, šeptanda, drby, klepy a fámy...

► Firma Namco se rozhodla pokračovat v nynější módě ultrarealistických simulátorů, u jejíhož zrodu stojí *GT*. Proč si ti lidé neudělají na jeden den prostě nějaký hezký výlet?... Koei má vydat RPG *Sangokushi V* na téma čínská historie, jehož součástí budou skutečná dějinná fakta a postavy, ale i možnost hrát v úloze nesmrtelných mytologických postav. A šance, že se hra dostane do Evropy? Asi nic moc... EA má v Anglii vydat vesmírnou strategickou bitvu od Accolade a Starsphere jménem *Star-Con*... V záplavě her na zimu by měla dominovat *Granstream Saga*, první čistě polygonová trojrozměrná hra pro PlayStation... *Metal Gear Solid* v podobě HRATELNÉHO dema se má objevit jako bonus k *Real Powerful Pro Baseball '98* od Konami. Součástí dema je celá jedna požehnaná úroveň... *Tomb Raider 3* má doznat obrovských změn. Čekejte spektakulární zvláštní efekty, jemnější polygony, hi-res grafiku, zlepšený systém světel v reálném čase, nové zbraně (minomety), nové potvory (dinosauři) a příběh, který naši dámu zavádí z Londýna, přes Indii a Antarktidu až do amazonských pralesů... *Destrega* od Koei, jejíž preview jsme uveřejnili v Orient Expresu v PSM 4, vypadá stále lépe. Představte si *Bushido Blade* s gobliny a připravte se na naprosté bojové šílenství... V Japonsku se má v dohledné době na trhu objevit *Let's Make A Game* od Imagineer, což je simulátor videoherního průmyslu, kde máte na starost jednu softwarovou společnost. Bláznivé... A znovu v Japonsku, Hori Electronics, výrobce příslušenství pro PSX, se chystá uvést na trh průhledné verze všech svých periférií, přičemž tmavá tlačítka budou světélkovat. Boží nebo zbytečné? Uvažte sami...



zasvěcená mluva
Lekce #5: závodní hry





[1] Deset let stará *Pole Position* od Namca byla první závodní hrou vůbec. [2] Na *Gran Turismu* nejlépe vidíte, jak od té doby pokročila technologie.

Rámus, vzrušení, nebezpečná rychlost a několik maníků v montérkách. Ano, zde je řeč o nádherném světě automobilového závodění. Překvapte své přátele zrovna třeba v prudké zatáčce těmito znalostmi z oboru rychlých kol pro PlayStation.

Závodní hry jsou všechny stejné, nemám pravdu? Auta jezdí dokola a tak.
Proboha, ne. Existují závodní simulace, kde se jezdí ve sportovních autech a autech formule 1 na autentických závodních okruzích. Pak jsou tu arkády s luxusními auty, která závodí na dálnicích a normálních silnicích. Potom máme třeba závodění mimo asfaltky typu off-road a rallye, demoliční závody v arénách, futuristické závody a ještě angličáky, které závodí okolo vany v koupelně.

Cože dělají?
Micro Machines od Codemasters je fantastická hra, kde řídíte prťavá autíčka v „krajinách" jako koupelny a stoly se snídaní. Na všechno se díváte z ptačí perspektivy, takže to není tak úplně simulace řízení. Na PlayStationu je dostupná 3D verze *Micro Machines* spolu s podobně skvělou *Circuit Breakers*. Původní *Micro Machines* vyšly na Mega Drive počátkem devadesátých let.

Byla to tedy první závodní hra?
Ne, to se musíte vrátit o dalších asi deset let zpátky k *Pole Position* v arkádách. Byla to první známá závodní hra. Ovšem tato závodní hra od Namco nebyla nic víc než jen plochá uhýbačka. Nicméně tehdy byl jeden dvoubarevný flek označen za auto a poskytnul, z dnešního zorného úhlu téměř nepochopitelně, všem hráčům radost z rychlosti a pohybu. *Hang On* a *Outrun* byly hodně podobné.

Takže *Micro Machines* byla první závodní hra na konzolách?
Počkat, počkat, mějte trpělivost, roku 1986 se na ST a Amize objevil *Stunt Car Racer*. Design vytvořil Geoff Crammond a byla to první polygonová závodní hra s přesvědčivou perspektivou. Je zajímavé, že mohla být propojena i s dalším strojem pro závodění dvou hráčů. Následovala *Super Monaco GP* a *F1* na Amize a *Super Mario Kart* na SNES.

A pak už *Micro Machines*?
Ano a pak už *Micro Machines* pro Mega Drive společně s *Need For Speed* a *Road Rash*. Další velký skok v technologii přišel s *Virtua Racingem* pro Mega Drive. Předvedla proměnlivě stínované polygony a na tehdejší dobu vypadala neuvěřitelně realisticky.

Tehdejší? To znamená, že to pořád zlepšuje?
No ano. Na závodních hrách se vlastně často prověřují technologické skoky. Nebyla to shoda náhod, že Sony použila *Ridge Racer* pro uvedení konzoly PlayStation v Japonsku.

Ušlo to?
Ušlo? Byla a je velkolepá, působí skvěle.

Jakou má konkurenci?
Když Sony uvedla PlayStation v Evropě, byla jednou z nejpropagovanějších her *Wipeout*. Pak rychle následovala *Destruction Derby* a obě už se od té doby dočkaly pokračování. Pak tu máme sérii *F1* od Psygnosis, *V-Rally*, *TOCA Touring Cars* a v poslední době hlavně dvojici *Gran Turismo* a *Colin McRae Rally*.

Budou se ještě zlepšovat?
Nepochybně. *TOCA 2* a *F1'98* by měly být skvělé. Můžete se také předběžně těšit na další díly *Wipeoutu* a *Gran Turisma*.



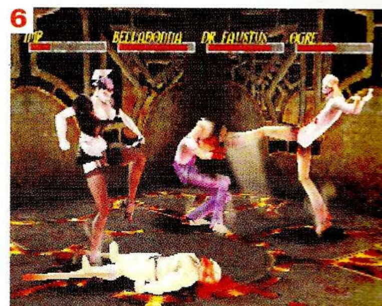






Začněte střádat penízky na vánoční kolekci od Virginu. Na obrázcích jsou odshora tyto hry: [1] *X-Men Vs Street Fighter*, [2] *Pocket Fighter*, [3] *Rival Schools: United By Fate*, [4] *Mega Man Legends*, [5] *R-Type* a *R-Type 2*, [6] *Thrill Kill*.





KOLEKCE VIRGIN
VIRGIN PŘIPRAVUJE VELKÉ VĚCI

Na vánoční období Virgin šikuje armádu nadupaných titulů. V čele stojí hra, o které se brzy dočtete v bulvárním tisku z pera samozvaných ochránců mravnosti. *Thrill Kill* od týmu Paradox (se základnou v USA) je doslova nejnechutnější hra, která kdy byla vytvořena. Jde o bojovku, která umožňuje simultánní boj až pro čtyři hráče. Mezi postavami nechybí mentálně zaostalý trpaslík na chůdách, sadomasochistická domina a kanibal, který jako zbraň používá pahýl lidské nohy. A krve habaděj.

Radostné novinky, obzvláště pro pamětníky, přicházejí v chutnější podobě zprávy o *R-Types*. CD bude obsahovat jak původní *R-Types*, tak *R-Types 2*. Pro méně informované: jedná se o extrémně těžké duo skrolujících střílеček. Tato série je často nazývaná nejlepší 2D akční hrou všech dob. Špička.



Dále tu máme *Rival Schools: United By Fate*. Tato 3D bojovka, která obsahuje 14 postav, zavádí pěkně drsné rvačky na půdu středních škol. Podobného žánru jsou i *Pocket Fighter* a *X-Men Vs Street Fighter*. Ta první umožňuje výběr běžných, ale miniaturních postav, které se spolu, jak jinak, perou. Přes dětinský design je extrémně komplikovaná a náročná. *X-Men Vs Street Fighter* je odvážný projekt v podobě 2D bojovky, kde se objevují Cyclops, Wolverine, Psylocke a všichni ti ostatní staří známí pěkně pohromadě.

A nakonec *Mega Man Legends* má 3D prostředí a mísí prvky RPG se spoustou střílení.



KDO K ČERTU JSOU TI: GT INTERACTIVE



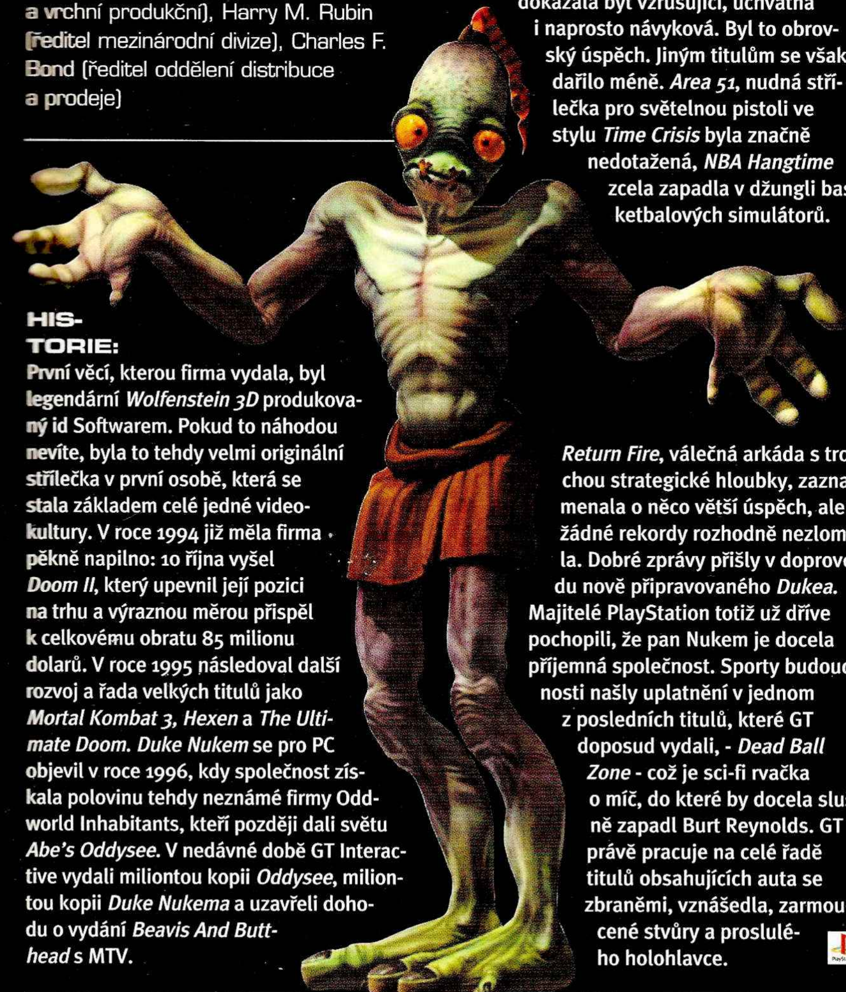
ROK ZALOŽENÍ: 1993
SÍDLA: New York (ředitelství), San Francisco, Salt Lake City, San Luis Obispo, Minneapolis, Edison, Seattle, Londýn, Paříž, Hamburg, Sydney
POČET ZAMĚSTNANCŮ: 1600
KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Ron W. Chaimowitz (předseda a vrchní výkonný ředitel), David I. Chemerow (prezident a vrchní produkční), Harry M. Rubin (ředitel mezinárodní divize), Charles F. Bond (ředitel oddělení distribuce a prodeje)



Ron W. Chaimowitz, předseda a vrchní výkonný ředitel společnosti GT Interactive. Sorry, dámy. Bohužel už je ženatý.

PŘÍTOMNOST:

GT na PlayStationu zaznamenala průlom se skvělým *Doomem*. Tato úžasná konverze dokázala být vzrušující, úchvatná i naprosto návyková. Byl to obrovský úspěch. Jiným titulům se však dařilo méně. *Area 51*, nudná střílečka pro světelnou pistoli ve stylu *Time Crisis* byla značně nedotažená, *NBA Hangtime* zcela zapadla v džungli basketbalových simulátorů.



HISTORIE:

První věcí, kterou firma vydala, byl legendární *Wolfenstein 3D* produkovaný id Softwarem. Pokud to náhodou nevíte, byla to tehdy velmi originální střílečka v první osobě, která se stala základem celé jedné videokultury. V roce 1994 již měla firma pěkně napilno: 10 října vyšel *Doom II*, který upevnil její pozici na trhu a výraznou měrou přispěl k celkovému obratu 85 milionu dolarů. V roce 1995 následoval další rozvoj a řada velkých titulů jako *Mortal Kombat 3*, *Hexen* a *The Ultimate Doom*. *Duke Nukem* se pro PC objevil v roce 1996, kdy společnost získala polovinu tehdy neznámé firmy Oddworld Inhabitants, kteří později dali světu *Abe's Oddysee*. V nedávné době GT Interactive vydali miliontou kopii *Oddysee*, miliontou kopii *Duke Nukema* a uzavřeli dohodu o vydání *Beavis And Butt-head* s MTV.

Return Fire, válečná arkáda s trochou strategické hloubky, zaznamenala o něco větší úspěch, ale žádné rekordy rozhodně nezlomila. Dobré zprávy přišly v doprovodu nově připravovaného *Dukea*. Majitelé PlayStation totiž už dříve pochopili, že pan Nukem je docela příjemná společnost. Sporty budoucnosti našly uplatnění v jednom z posledních titulů, které GT doposud vydali, - *Dead Ball Zone* - což je sci-fi rvačka o míč, do které by docela slušně zapadl Burt Reynolds. GT právě pracuje na celé řadě titulů obsahujících auta se zbraněmi, vznášedla, zarmoucené stvůry a proslulého holohlavce.

PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



DEAD BALL ZONE

Futuristická záležitost se sportovním nádechem. Malí frajeři honí zářící míč, navzájem se střílejí a kopou do měkkých partií těl. A nepřestanou, dokud ze sebe neudělají fašírku.



DUKE NUKEM

První představení s postavou, která se snáší hůř než diplom z fyziologie. Projektilová zábava v první osobě, kde jde hlavně o to, že pan svalnatec si to namířil do továrny na výrobu masa.



ABE'S ODDYSEE

Abe, zoufale politováníhodný modrozelený chlapec, si získal srdce tisíců roztomilým plížením, divnými mentálními schopnostmi a přesvědčením, že pouštět větry je vtipné.



DOOM

Doom je těžká frajeřina. Je to Pásek, Numero uno, Kmotr. Největší z největších. Fakt síla, brácho. Úcta je na místě. Věř tomu.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ?



B MOVIE

Trochu švandy ve stylu filmu Tima Burtona - létající talíře napadnou zemské ozbrojené síly. A že to není zrovna prvotřídní zápletka? Rozhodně to však vypadá jako prvotřídní hra.



SENSIBLE SOCCER

Tento na amigovském titulu založený produkt si zaslouží pozornost všech fotbalových nadšenců. *Sensible Soccer* by měl nabídnout fotbal inteligentnější povahy.



ABE'S EXODUS

Všichni se smějeme, když Abe skáče a po špičkách cupitá na cestě svobodou. Jenom vy můžete zabránit tomu, aby se nedostal mezi dva chleby s majonézou a nakládanou zeleninou.



DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Kamera ustupuje za záda: je tu první Nukemovo dobrodružství odehrané v třetí osobě. Teď už můžete pozorovat jak prasátka, tak i Nukemovo namakané tělo.

EXTÁZE

- Zimní kolekce Virginu, jež nás nenechá spát - *Pocket Fighters, MegaMan, X-Men Vs Street Fighter, Thrill Kill* a übrhra *R-Types.*
- K čertu s *X-Files*, Vis právě připravují *Buffy the Vampire Slayer.* „Nashledanou, agenti. Dobrý den, úpírské fatality."
- Konami budou konvertovat japonský automatový simulátor scratchingu *Beatmania 2nd Mix*, doplněný o speciální ovladač ve tvaru gramofonu.
- Vystrašená konzola Dreamcast - pokud jsou nejnovější zvěsti o PlayStation 2 pravdivé, může se jít Sega bodnout.
- Vasquezovy melodie vmíchané do *Fluidu.* „Vychytávka jak bejk," jak někdo jednou řekl.

EXTÁZE

Trháky a propadáky přímo z bouřlivého světa PlayStation.

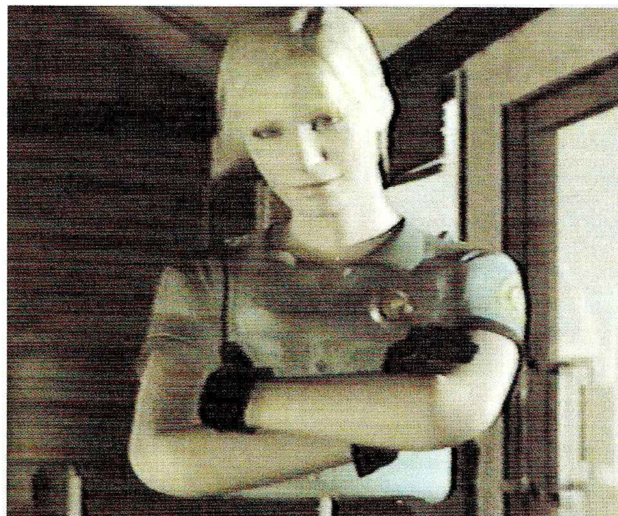
DEPKA

- Reklamní kampaň Fox Interactive pro *N2o* zcela ve stylu *Cool Boarders 2.* „Nikdy netripujte sami. Nádech. Výdech." Ach, jak autentické...
- Dlouhé, předlouhé, hyperdlouhé čekání na demo k *Final Fantasy VIII.*
- Vydejte všechny hry od Square!
- *Tekken 3.* Desáté kolo. Příšerný týpek, ten Ogre. Závěrečný souboj. JE LEHKÝ!
- Minimální pravděpodobnost, že *Alien Resurrection* spatří světlo světa dřív než v příštím roce. Prosím vás, ať to nedopadne jako s *Men In Black...*

DEPKA

Podle manažera Jona Sloana vytváří strašidelnou ponurost *Silent Hillu* „nejlepší CGI videosekvence, které kdy u Konami udělali." Posuďte sami o Vánocích.











DĚS A HRŮZA

KONAMI SE CHYSTÁ VYDAT HRŮZOSTRAŠNÝ *SILENT HILL*

Hra nese označení akční thriller. Začíná tím, že se seznámíte s městem, které se jmenuje stejně jako hra. Tam právě došlo k dopravní nehodě a hlavní hrdina upadl do bezvědomí. Jakmile se proberete, zjistíte, že zmizela vaše dcera, a jak po ní pátráte, zjišťujete, že zmizela i většina obyvatel.

Během hry vyjde najevo, že město má vedle sebe svět, který k je němu paralelní. Dění ve skutečném *Silent Hillu* působí i na odpovídajících místech ve druhém světě a toto platí i obráceně. Přijít na tohle je klíčem ke hře. Po celou hru se vám totiž bude zatemňovat vztah, který máte s ostatními, takže nakonec nebudete vědět, komu věřit.

Hru sledujete z perspektivy třetí osoby a setkáte se zde se vším, co již důvěrně znáte - střílení, sbírání předmětů, řešení hádanek. Celé to má takovou goticky románovou příchuť. Dokonce v jednom místě hry musí hráč procházet temnotou osvětlovanou pouze světlem louče. Pak se z temnoty vynořují postavičky, které lze popsat pouze jako malé vetřelce podobající se novorozeňatům staženým z kůže. Jestli se ptáte, zda to je strašidelné, pak odpověď je bez váhání ano.

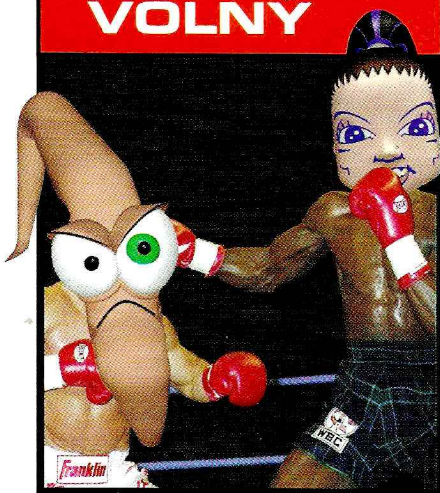
Celou tuto temnou stránku ještě podbarvují „nejlepší CGI videosekvence, které kdy u Konami udělali," jak to vyjádřil marketingový manažer Jon Sloan. Videosekvence slouží k posouvání příběhu, a z toho, jak vypadají, lze usuzovat, že titul zaujme rovnou měrou hráče her i příznivce hororových filmů.

Přístup do bizarního světa *Silent Hillu* od Konami by měl být umožněn někdy kolem Vánoc.



RING VOLNÝ

DÍVČÍ SÍLA PROTI ČERVÍ SÍLE. ZŮSTAVŠÍ SPICE GIRL MEL C SI TO ROZDÁVÁ S EARTHWORM JIMEM O TO, KDO JE VTIPNĚJŠÍ.



V MODRÉM ROHU...
- **Jméno:** Melanie Chisholm (Mel C, Sporty Spice)
- **Předchozí zápasy:** strkanice před vchodem do diskoték
- **Boxuje za:** továrnu na výrobu silonu
- **KO:** naposledy rozrazila svým prstýnkem Gingerin ret
- **Divize:** bledá, muší váha
- **Tituly:** Uhrovatá Spice, Šeredná Spice

V ČERVENÉM ROHU...
- **Jméno:** Earthworm Jim
- **Předchozí zápasy:** spousta praštěných vylomenin
- **Boxuje za:** provzdušněnou vlhkou půdu a lišejníky
- **KO:** jednou k smrti vystrašil malou holku
- **Tituly:** v roce 1994 byl druhý v soutěži Mr. Žížala

PUSŤTE SE DO SEBE...

Píše se rok 1999. Místo: televizní studio, právě se natáčí pořad Na skok u Melanie. Spice Girls coby kapela už dávno neexistují, takže jediná zbylá, která ještě neotěhotněla, musí své věrné bavit sólo.

„A pak jsem řekla Ginger...," kňučí Mel. Ale ještě než jim stačí povědět hlavní klep, do studia vjíždí na jásavě růžové krávě egoistický žížalák. Moderátoři a další hosté propukají v hurónský smích. Jim pokračuje a celou partu baví svým komickým vystoupením.

Ex-sporty se pěkně naštve, že jí její vlastní sólo show kazí nějaký žížalí kašpar, oči se jí podlijí krví. Z tepláků od sponzora vytáhne nůžky (speciálně připravené pro právě takovou příležitost). Párkrát jimi máchne a z Jima zbude jen hromádka ústřižků.

A VÍTĚZEM SE STÁVÁÁÁ...

Earthworm Jim, neboť se stal motýlem.

PLAYSTATION A-Z

A jako Abe. Plešoun v plenkách, jehož odysea se již záhy promění v exodus.

... jako Anti-aliasing. Pokud má hra malé rozlišení, mohou okraje objektů vypadat neatraktivně a zubatě. Anti-aliasing se zaměřuje právě na okraje objektů a přidává pixely navíc, přičemž se dává pozor na to, aby barvy byly v souladu se svým okolím. Tak vznikne dojem hladších okrajů.

... jako Alfa. Programátorský termín pro první chodící verzi hry. Ta poskytuje základní představu o tom, jak budou vypadat úrovně, grafika, hratelnost i zvuk a jak se vzájemně budou doplňovat. Nebo také nebudou.

... jako Assembly. Složitý počítačový programovací jazyk, který používají týpci s hlavou ve tvaru vejce k tomu, aby zbouchli hru. Tvoří jej řady čísel a písmen a rozumějí mu pouze počítače a fanatici. Nicméně udělat hru, kde by ani část kódu nebyla v jazyku assembly je u dnešních trojrozměrných titulů zhola nemožné.

... jako Analogue Pad-Dual Shock. Nahradil původní Analogue Pad, má dva joysticky, které nejenom, že umožňují větší volnost ovládání, ale také u kompatibilních her vibrují. Nejefektivnější je ve hrách jako *Gran Turismo*. S normálním padem jedete buď rovně, nebo zatáčíte. Analogue Pad vám umožňuje dosáhnout všech poloh volantu, které se nacházejí mezi těmito dvěma polohami.



příště písmeno B







Fandové *Resident Evil* se mají na co těšit - George A. Romero přislíbil kus svého mrtvolného dotyku pro filmové zpracování.

UUUUUUUUUUUGH!

SLAVNÝ REŽISÉR BUDE TOČIT FILM RESIDENT EVIL

Máme zprávy, které toužebně očekávali všichni hororoví fanatici a fanoušci hry *Resident Evil*. George A. Romero podepsal smlouvu na napsání scénáře a režírování filmu *Resident Evil*. Podle zpráv na internetové adrese DVD-Review Net Site se zombiemeister zúčastnil sedmnáctého ročníku festivalu VSDA Home Entertainment Convention, který se ve dnech 8. až 11. července konal v Las Vegas. Romero prý šel rovnou na věc a užaslý dav informoval, že se k projektu zavázal týden předtím. Až do té chvíle se obecně mělo za to, že autor Spawna, Alan B. McElroy, má s Romerem spolupracovat. Teď však vyšlo najevo, že McElroyův scénář byl odmítnut, což Romerovi umožňuje začít úplně od začátku. Ještě nezačal psát, ale zdůraznil, že zahraniční investoři „jsou posedlí, aby to bylo brzy". Takže se zdá, že vše je pouze otázkou času.

Romera si pro tento úkol přáli fanoušci již od té doby, co se vůbec počátkem tohoto roku objevily zprávy, že by měl film být natočen. Jeho slavná trilogie s klíčovým slovem „Dead" v názvu je považována za klasiku hororového filmu kombinující novu kulturu s groteskní představivostí. Zvláště se proslavil zejména film Dawn Of The Dead coby inspirace číslo jedna pro italsko-americké videozvrhlosti v polovině osmdesátých let. A co více, Romero ještě slíbil, že po *Resident Evil* začne pracovat na čtvrté epizodě řady Dead. Jak pravil mudrc: „Když mrtvoly chodí, musíte prohrát válku." Opravdu tomu tak je.

Pokud máte přístup k internetu, můžete si více o VSDA Home Entertainment Convention přečíst na *http://www.dvdreview.com/*.



GALERIE TÝPKŮ

DRUHÉ POKRAČOVÁNÍ NAŠEHO SERIÁLU O OBYVATELÍCH PLANETY PLAYSTATION.

HERNÍ PUBLICISTA

„Tri-lineární mip-maping je fakt rána; a co ta hloubka?" Zní to trochu nesrozumitelně, ale právě podle takových žvástů poznáte nejsnadněji novináře píšícího o hrách. Je to vždy „právě on", co se nejlépe vyzná. Tito novináři, nepochybně produkty své doby, jsou vždy muži. Velice bledí muži. Zarostlí muži. Muži, kteří dávají přednost polygonům před pivem. A muži pro něž svůdnost ženského těla nemá žádnou atraktivitu.

Jméno: Jan Novák alias Destroyer

Věk: poněkud obstarožní

Co je náplní jeho práce? Náš muž se plíží po své kanceláři, dívá se na nejžhavější novinky, neotevřené balíky a recenzní disky s démonickou touhou, která je jinde než ve vězeňských sprchách těžko k spatření. Trochu píše, hraje hry, poklábosí a vypadne s nejtěžším plastikovým nákladem, jaký jen jeho chabé údy unesou.

Společenský typ? Když hřeje slunce, celý svět je na nohou a všichni pijí, jedí a smějí se, on je stále doma. V garsonce má v okně ručník, aby chránil monitor před paprsky slunce, a se svým tankem se potácí po digitálním bitevním poli.

A co takhle třeba milostný život? Jednou si popovídal s vousatou dívkou na takové bussines-party. Měla krátké nohy a předkus. On po ní zatoužil, ona jej odmítla. Šel tedy domů a vybrečel se do svého polštáře s obrázkem Lary.

A co dalšího takhle dělá? Pročítá své staré recenze a přemýšlí, jaktože jeho smysl pro humor není lépe oceněn. Také si pochutnává na jídlech zdarma, která dostává na recepcích, jezdí na výlety zadarmo do USA (bohužel vždy pouze Atlanta) a poslouchá sem tam hudbu.

Vypadá to, že není příliš šťastný... Hmmm. Je to opravdu osamělost přespolního hráče. Jeho apetitu po japonských nečitelných magazínech se vyrovná opravdu snad jen jeho společenská nekompetentnost. „Do toho, napal to tam," bude vykřikovat u fotbalu v hospodě. Když se ale náhodou octne v nočním klubu, díky své pseudožižkovské gestikulaci bude vypadat dosti nepřátelsky.

Tedy člověk, kterému je třeba se vyhnout? A velkým obloukem.



Illustration: Made in Space (Jon Billing-

SONY CZECH HLÁSÍ

PŘÍJEMNÉ NOVINKY

Z tábora výrobce PlayStation v poslední době přicházejí neustále velmi zajímavé zprávy, které patrně souvisejí s očekáváním blížícího se vánočního boomu prodeje konzoly.

O první věci jsme vás informovali již minule. Jedná se o možnost nákupu PlayStationu a jeho příslušenství (v zásadě všech výrobků firmy Sony) na splátky, a to velmi jednoduchým způsobem - prostřednictvím spotřebitelského úvěru. Napříště kdo nebude mít v hotovosti dost peněz, může vyrazit na nákupy s jednou desetinou potřebné částky. Je-li cena vašeho nákupu například 9500,- Kč, zaplatíte 950,- Kč a poté dalších 10 měsíčních splátek ve stejně výši. Stačí mít s sebou platný občanský průkaz, doklad pro ověření místa bydliště (např. inkaso apod.), potvrzení zaměstnatele o výši příjmu (zaměstnanci), nebo potvrzení od plátce důchodu (důchodci). Na místě vyplníte žádost a maximálně do jednoho dne si můžete svůj nákup odnést domů.

Další zpráva se k nám dostala doslova na poslední chvíli a je velmi příjemná: jedná se o slevy a novinky na trhu. Slevy se s platností od 1. 9. 98 týkají následujícího zboží: nová konzola PlayStation série 7000 bude zlevněna z 6990,- Kč na 5990,- Kč, digitální joypad z 1190,- Kč na 890,- Kč, memory karta z 990,- Kč na 890,- Kč, barevná memory karta z 1090,- Kč na 890,- Kč a multi-tap z 1990,- Kč na 1490,- Kč. Novinky na trhu sestávají z následujících položek a budou dostupné od října 98: další barevné mutace paměťových karet (žlutá, modrá, oranžová a průhledná), nové barevné ovladače (bílý, kouřově šedý a černý), brašna pro PlayStation (1290,- Kč) a pouzdro na playstationová CD (890,- Kč, kapacita 14 CD s manuály). Tak co říkáte, není to pěkné?

SONY: NOVÁ GENERACE

OFICIÁLNÍ FAKTA O KONZOLE PLAYSTATION 2 A O PDA

Neuplyne týden, aby se neobjevila nějaká nová zpráva o PlayStation 2, ale teď to bylo poprvé potvrzené ze zcela oficiálních kruhů.

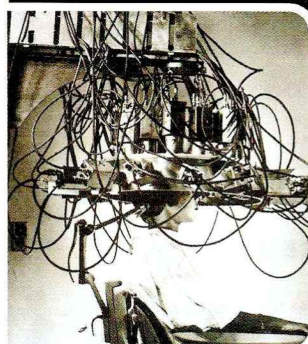
Internetová šeptanda se většinou nyní soustřeďuje na informace o grafických možnostech PS 2 a porovnává tyto údaje s ohlášenou novou konzolou Dreamcast od Segy, která bude z tohoto hlediska zdatným rivalem PC (procesor Hitachi 4 a grafická karta PowerVR). Spekuluje se o tom, že Sony zůstane u LSI, svého dodavatele chipsetu, i pro nadcházející konzolu a využije jejich vynález jménem G12. Ovšem nejnovější zpráva je přímo od Sony. Ken Kutaragi a Teruhisa Tokunaka v interview pro týdeník Business Weekly prozradili, že Sony je již v souvislosti s plánem na PS 2 v kontaktu s dodavateli. Také řekli, že DVD je zvažovaným nosičem pro software a že konzola přijde na trh v okamžiku, když prodej současné PlayStation začne upadat.

Jaké hry budou doprovázet zrod PlayStation 2? Bude-li skutečně formátem DVD, pak lze nepochybně uvažovat o hře *Lander* inspirovanou *Gravitarem*, který připravuje Psygnosis. Ještě pravděpodobnější se zdá sázka na *Everybodys Golf 2*, ovšem každopádně je na podobné spekulace přeci jen příliš brzy.



Mnohem blíže k prodejní skutečnosti má v tuto chvíli PDA, multifunkční osobní digitální pomocník. Coby paměť na herní informace, PDA vždy vypadal jako trochu lepší memory karta, ovšem pouze do chvíle, kdy Sony oficiálně přislíbila dostupnost 12 samostatných her pro tuto periférii v okamžiku její premiéry na trhu. Některé z těchto her budou prodávány samostatně, zatímco jiné budou jako bonus v balení normálních playstationových her.

S PDA bude možné data svých postav nahrávat do PlayStation vašich přátel (podobně jako v případě úspěšné série *Pocket Monsters* pro Game Boy). Zdá se také, že PDA bude velmi vhodný pro hry typu RPG. S přihlédnutím k nedávnému oznámení firmy Square, že hodlá vyrábět hry pro PDA, lze doufat, že doba, kdy se budeme moci těšit z kapesní varianty takové *FFVIII*, není snad daleko.



OSOBNOSTNÍ TEST

ČINÍ Z VÁS HRANÍ BOJOVEK VYPATLANÉ POULIČNÍ RVÁČE? ODPOVĚZTE NA PÁR NÁSLEDUJÍCÍCH OTÁZEK, A DOZVÍTE SE ODPOVĚĎ.

OTÁZKY:

1) Po těžkém dni jste zrovna vrazili hru *Tekken 2* do svého PlayStationu. Jaký máte pocit?
(a) Je mi fajn. Beru to jako takovou lehoučkou zábavu, po které bude následovat koupelna a postel.
(b) No, ten revizor v metru byl pěknej hajzl. Budu si představovat, že je Jin Kazama a nandám mu to.
(c) Juhůůů! Pořádně si to vychutnám, jen bych si přál, aby to bylo dooprav...
(d) Nemám žádný pocity.

2) Jste uprostřed dvouhodinové pařby v *Cardinal Syn*. Jak vypadají vaše ruce?
(a) Pohoda chlapče. Nikdy nenechám dopustit na svoji manikúru.
(b) Mám trochu ztvrdlou kůži na palci pravý ruky.
(c) Mám strupy na všech deseti prstech. Na hřbetě se vyrojila plíseň nebo co.
(d) Moje „ruce" jsou shlukem krvavýho hnisu a čouhajících kostí.

3) Která je vaše oblíbená bojová hra?
(a) Dovezená kopie Pocket Fighters. Je tááák roztomilá!
(b) Oceňuju eleganci a dokonalost famílie Tekken.
(c) Cokoli, co má v názvu slova Mortal a Kombat.
(d) Rvačky v hospodě, i když to není žádná hra.

4) Co uděláte po částečně vyčerpávající bojovkové session?
(a) Podívám se na některou ze svých videokazet s dokumentem o přírodě.
(b) Relaxuju za pomoci dechového cvičení.
(c) Dám si müsli tyčinku a odjedu s těžkou brašnou do fabriky.
(d) Sežeru pytel chipsů a odejdu taky do práce, ovšem do jinačí.

5) Jdete po ulici, když zpoza rohu vyskočí maník v kožené bundě a s blonďatými vlasy na stojato. Co uděláte?
(a) Řeknu: „Někoho mi připomínáte, pane. Nu což..." Pak pokračuji v chůzi.
(b) Podívám se mu do očí, dokud neuhne pohledem. Pak se usklíbnu.
(c) Zařvu: „PHOENIXI, TY BASTARDE!" Pak si padnem do náručí.
(d) Vypálím mu jednu do břicha a vyrvu mu játra. Pak si je dám s hranolkama.

6) Hrajete *Bushido Blade* se zelenáčem. Pořád vyhrává. Jaká je vaše reakce?
(a) „Musím vám gratulovat, sire."
(b) Udělám oběma vodu se šťávou a pak mu jakoby náhodou poleju kalhoty.
(c) Udělám oběma příšerně horký čaj a pak mu jakoby náhodou poleju hlavu.
(d) Oddělím mu hlavu od těla kopem a budu ji používat jako podstavec.

VÝSLEDKY:

Většina odpovědí (a): Jíte k večeři krupičnou kašičku, nosíte tesilky a smrdíte jako batole. Mlácení lidí je vám naprosto cizí. Vašimi nejoblíbenějšími kapelami jsou Kelly Family a Hanson.

Většina odpovědí (b): Násilí je droga. Máte rádi mlácení a kopání lidí na obrazovce, dokonce i krev, ale bojíte se bolesti. Líbí se vám Van Damme, ale nechtěli byste být v jeho kůži. Váš idol se jmenuje Lei Wulong.

Většina odpovědí (c): Jste městský chuligán, básník brutality. Střepy jsou vaše lože, kůže lidí je pro vás od toho, aby se trhala. Jste fotbalový fanoušek, máte velmi krátké vlasy, kanady, deset náušnic v pravém lalůčku a jíte psy. Váš hrdina se jmenuje Darth Vader.

Většina odpovědí (d): Jste Satan.



Zavírají se vám víčka, žárovka mihotá, disk se již skoro škvaří, panenky máte pěkně rozšířené... hrajte dál!

TEKKEN 3

Už více než měsíc máme k dispozici PALovou verzi tohoto hráčskou obcí netrpělivě očekávaného titulu. A je to na nás vidět. *Tekken 3* je hra, kterou prožíváte naplno.

VIGILANTE 8

Velmi zábavný kus, zvlášť když se najednou sejdou dva redaktoři, autoři, sekretářky atd. V multiplayeru považujeme tuto hru za jednu z nejvyváženějších a nejpůsobivějších v poslední době.

COOL BOARDERS 3

Velmi raná verze dorazila do redakce teprve před týdnem. I přes technické nedostatky a četné mouchy (je to teprve alfa), působí úžasně. Tvůrci učinili neuvěřitelný skok jak v grafice (je to hi-res s nádherným motion capturingem) a v prezentaci (věru velmi úhledná a přitažlivá struktura hry a nabídek), tak i v samotném hraní (jízda je nyní krásně intuitivní a dynamická). Toto je nejmilejší překvapení poslední doby.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Opět raná verze, na kterou jsme se podrobně dívali hlavně ze zvědavosti. Nutno říci, že to je velmi laroidní a přes počáteční obtíže estetického charakteru i zábavné. V deathmatchi to ovšem chodilo zoufale pomalu, snad se tento nedostatek do finální verze odstraní.

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

CHCETE ZNÁT NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY Z JAPONSKA? PAK JE TU PRO VÁS NICOLAS DI CONSTANZO, NÁŠ ČLOVĚK, KTERÝ VŽDY VÍ CO A JAK.

SOUL II SOUL

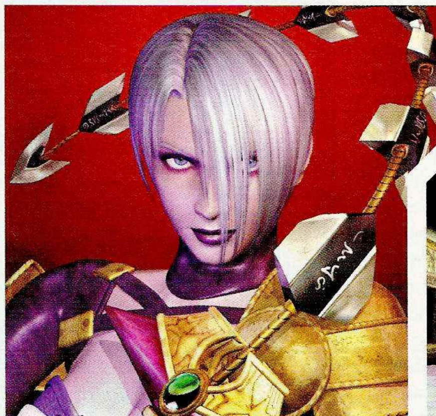
Před několika měsíci lidé z Namco ponořeni do tajemného oparu konečně potvrdili, že *Codename: New Weapon Based Fighting Game* je ve skutečnosti *Soul Calibur* (dříve jsme mylně uvedli *Soul Caliber*), neboli vlastně *Soul Blade 2*. Tentokrát jsou součástí hry nejenom nové světy a postavy, ale i zdokonalený ovládací systém. Zatímco velice jednoduché ovládání *Soul Blade* vyhovovalo playstationové konverzi, od příznivců automatů se mu dostalo značné kritiky. Arkádová verze *Soul Calibur* bude mít čtyři tlačítka (kryt, horizontální útok zbraní, vertikální útok zbraní a kop), přičemž pohyby své postavy (přikrčení se, výskok atd.) budete řídit směrovým joystickem. Kombinacemi jednotlivých úderů (stisků tlačítek) dostanete zvláštní chvaty, například obranný útok. To sice možná nezní jako úplně ten největší pokrok, ale uvědomte si, že v trojrozměrném prostředí je skoro nemožné docílit toho, aby se postavy pohybovaly a bojovaly se stoprocentní přesností. Hlavní autor hry, Yu Suzuki, udělal jednu vynikající věc, a to tu, že vynalezl zcela nový povelový systém, který dává postavám svobodu v bojových hrách dosud nevídanou.



V *Soul Calibur* se objeví četné postavy z původního *Soul Blade*: budou zde například Voldo (italský sirotek bojující s dvěma vidlicemi nazvanými Hanba a Vina), Sophitia Alexandra (Atéňanka narozená v době osmanské okupace, která bojuje krátkým mečem a štítem) a také Li Long, proutkem se oháněící čínský mistr bojového umění ling sheng. Mezi nové postavy patří sexy růžovovlasá dívka jménem Ivy a také Nightmare, neuvěřitelně silný bojovník oháněící se sekyrou.

Namco plánuje vydání japonské verze již v červenci, evropské a asijské verze mají následovat nedlouho poté. Co se týče evropské verze, postavy zůstanou stejné, ale z právních důvodů dojde ke změně některých zbraní, takže se zde neobjeví věci jako nunčaku.

Namco má brzy přijít s toužebně očekávaným *Soul Caliburem*. Těšte se na lepší ovládání, zbraně i postavy.







PLAYSTATIONOVÉ NEBE

Čtvrť Akihabara nacházející se v centru Tokia představuje pravý ráj pro nadšence do videoher. Původně se zaměřovala pouze na domácí elektrické spotřebiče, ale s příchodem 32-bitových konzol se na jejích pultech začaly objevovat i videohry.





Akihabara - sen každého šílence do videoher a elektronického haraburdí.

V současné době je nejvíce obchodů na hlavní ulici zaměřeno právě na hry a ve většině z nich si hráči mohou zdarma vyzkoušet nejlepší novinky a demoverze. Je zde možné zakoupit velké množství příslušenství, od posledního oficiálního Dual Shocku až po nejdivnější, hodně neoficiální ovladač pocházející z nejtemnějších zákoutí Číny....

Najdete zde všechny nejnovější hry, ale ti, kdo mají trochu hlouběji do kapsy, to asi budou mít poněkud těžké. Hry na PlayStation z druhé ruky jsou ukryty mimo výstavní části Akihabary, protože prodávat playstationové hry z druhé ruky je v Japonsku zakázáno.

MODRÁ JE DOBRÁ

Zdá se, že tradiční pojetí pravidel hry dozná dalších změn, alespoň tomu nasvědčuje další pokračování řady *Blue Breakers* od společnosti Human. Další hra v řadě se jmenuje *Blue Breaker Burst* a je to takový mix mezi bojovně orientovaným erpégéčkem a akční adventurou.

Hlavním herním režimem hry bude režim příběhový (Story mode), ve kterém musí ústřední postava hry sbírat jisté informace, jedině pak může postoupit dál na své cestě. Během této cesty dojde k mnoha dramatickým





Znovuzrozený *Blue Breaker Burst* a nová hrdinka, paní Babylon Zoo.

událostem, např. se objeví postavy vystupující v předchozích verzích hry. Nicméně hlavní postavu minulých dílů se autoři rozhodli nahradit ženskou hrdinkou jménem Chimena.

Až dohrajete hru v roli Chimeny, můžete si zkusit projít i další příběhové linky - v rolích Ashi, Nalty, Hamuyn nebo Yama. Mimo tyto proměnlivé příběhy nabízí *Blue Breaker Burst* i původní režim (Original mode), kde si můžete vychutnat čistě akční scény v závodě s časem. Vs režim vám umožní bojovat proti CPU nebo dalšímu hráči, zatímco v tréninkovém režimu máte možnost vyladit jednotlivé chvaty, než skočíte rovnýma nohama do mlácení. Autoři hry slibují, že si budete moci plně vychutnat jak samotné bojování, tak pěkné trojrozměrné příběhové sekvence.

V současné době se hra objevuje na japonských pultech, je v obvyklém formátu, k němuž ještě byl v limitované edici vydán bonus v počtu 3 000 jednotek a ve formě audio-CD s nahranými hlasy jednotlivých postav hry.

DÁMA NA TAHU...

Hoshin Engi, klasické fantasy RPG pro PlayStation, je založeno na velice starém a populárním čínském příběhu. Královna Dakki, která je v moci ďábla, zcela ovládá krále Tyuuou. Díky královniným čárům země velice trpí, a i když jsou bohové velice rozzlobení, nemohou nijak zasáhnout. Co tedy udělají? Pošlou na zemi mladou dívku Taihobo, která má celý problém optimálně vyřešit...

I když herní systém tohoto titulu není žádným velkým krokem vpřed, složitá struktura úrovní a hloubka příběhu rozhodně představují obrovské plus. Nádavkem k tomu zde jsou standardní bitevní scény, kde spolu jednotlivé postavy bojují s použitím více než 400 magických zaříkávadel a bojových technik. K tomu si přidejte na 1000 předmětů, s nimiž si můžete pohrát, a *Hoshin Engi* bude vypadat jako hra neomezených možností. Zvláště doporučujeme zavilým erpégéčkařům.

ŠKOLA VOLÁ!

Vždy, když v minulosti Capcom konvertoval své arkády pro PlayStation, snažil se být co nejvěrnější. Nicméně poté, co se nyní objeví *Rival Schools*, bude tato tradice narušena. V playstationové verzi se totiž mají objevit dvě nové postavy - Hayato-san (učitel ze školy slunce) a tajemný Kazama Daigo.

Ke hře bude také připojen zcela nový Evolution Disk. Na něm najdete režimy Simulation a Olympic. V simulačním režimu musejí jednotlivé postavy plnit různé úkoly, které se budou odemykat až po určité době hraní. Musejí také skládat zkoušky - praktické, kde se testují jejich bojové schopnosti.

Olympic Mode nabízí čtyři minihry - ani jedna nemá žádný vztah k bojování. Zda se všechny tyto režimy objeví i v PALové verzi (licenci nedávno získala Virgin Interactive) však zatím s jistotou dosud nevíme.





Jedna z těchto her na obrázku je RPG *Hoshin Engi*, zatímco druhá je bojovka *Rival Schools*. Teď jen zjistit, která je která?



電撃 PlayStation DENGEKI CHARTS*

OD 25. KVĚTNA DO 7. ČERVNA

TOP 10 – PRODEJ

1. **Winning Eleven Three - Cup to France** (Konami)
2. **FIFA: Road to World Cup 98** (EA Sports)
3. **Sokaigi** (Square)
4. **King of Fighters 97** (SNK)
5. **World Stadium 2** (Namco)
6. **Lunar Silverstart Story** (Kadokawa)
7. **Parasite Eve** (Square)
8. **Gran Turismo** (SCE)
9. **Stolen Songs** (SCEI)
10. **Tekken 3** (Namco)

TOP 10 – OČEKÁVANÉ

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Star Ocean: The Second Story** (ENIX)
3. **DragonQuest VII** (Enix)
4. **To Heart** (Rifu)
5. **Double Cast** (SCEI)
6. **Brave Fencer Musashiden** (Square)
7. **Next Generation: Robot Senki Prep-saga** (Takara)
8. **Slayers Roi Yaru** (Kadokawa)
9. **Rival School** (Capcom)
10. **Powerful Pro Base-Ball 98** (Konami)

TOP 5 – ČTENÁŘSKÁ

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Xenogears** (Square)
3. **Tekken 3** (Namco)
4. **Gran Turismo** (SCEI)
5. **Parasite Eve** (Square)

* Žebříčky převzaty z časopisu Dengeki PlayStation, nejprodávanějšího japonského magazínu, který se výhradně věnuje majitelům PlayStation.



UNITED STATES OF PLAYSTATION

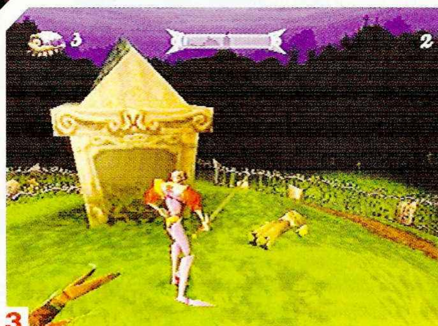
Nejžhavější novinky přímo ze Států...

I přesto, že preview verze na *Moto Racer 2* vyšla teprve nyní, EA již avizovala *Moto Racer 3*, přičemž se šíří pověsti o zdokonaleném engine... Ještě více zajímavých počinů lze očekávat od žhavě aktivní Activision. Zvláště teď, když firma vytroubila do světa své plány na vydání titulů od Pandemic: pokračování klasik *Battlezone* a *Dark Reign*, které se mají objevit v příštím roce. Activision rovněž koupila Head Games, producenty takových PC her jako *Big Game Hunter* a *Zebco Pro Fishing 3D*... Myslíte si, že *Bust A Groove* je vůbec nejdivnější hrou pro PlayStation? Vyzkoušejte si *Bass Landing* od Ascii, první rybářský simulátor pro PlayStation - s Dual Shockem!.. Právě se objevující *NFL Blitz* od Midway je prý nejlepším letošním yankeeovským fotbalovým simulátorem... Fůůůůj! Na americkém balení hry *Grand Theft Auto* uvedla omylem firma Take 2 označení „hra pro dva hráče"... „Chápeme, že reklamní kampaň na *N2o* vyvolala kritiku a omlouváme se za všechny zmínky v našich reklamách připomínající používání drog," říkají Fox Interactive o své poslední kampani propagující gremlinovskou *N2o*... *WWF Warzone*, jejíž PrePlay se objeví v příštích číslech, má v dohledné době vydat Acclaim, a to s volbou pro editování vlastního hráče, hráčů protivníka a dokonce i se zbraněmi. Prokristapána!...





[1] Vsaďte se, že tenhle týpek nemá dobré srdce. [2] Světelné efekty, plasticky ztvárněné prostředí a kostra v žlutých slipech. [3] Likvidování lotrů představuje důležitou součást hry. Naštěstí si Sir Fortesque přibalil na cestu kromě buchet i dlouhý meč. [4] Kdyby grafika byla jídlem, pak toto by byl výtečný jablkový závin.





Ve starých časech, kdy rytíři byli... Kostlivci!

MEDIEVIL

PROFIL



Chris Sorrell

- **Povolání:** Producent.
- **Popis práce:** I když má oficiální role na tomto projektu je produkce, ve skutečnosti jsem nejvíce času strávil jako člen programátorského týmu, kde jsem byl zodpovědný za velkou část systémového kódu - ovládání postav, kamer a podobných věcí.
- **Zkušenosti na poli her:** *James Pond* a jeho dvě pokračování. Po hře *James Pond 3* jsem nastoupil k Millennium Interactive, kde jsem pracoval na nejrůznějších dílčích věcech, než jsem dostal příležitost udělat *Medievil*. A tady je.
- **Vliv na tuto hru:** Arkádová řada *Ghost's 'n' Goblins* a loutkové dílo Tima Burtona: Nightmare Before Christmas.
- **Oblíbená hra:** Těžká otázka... *Ghouls 'n' Ghosts* rozhodně vyčnívá. Na PlayStation asi *Resident Evil 2*.

Styl: 3D adventura
Výrobce: SCEE
Distributor: SCEE
Distributor: SCEE

Poté, co bylo vydání hry několikrát odloženo, se snad už konečně dočkáme produktu firmy SCEE jménem *Medievil*. O co vlastně v této trojrozměrné adventuře (na trhu měla být již loni) s kostlivcem Sirem Danielem Fortesquem v hlavní roli jde? Abychom to zjistili, vyzpovídali jsme producenta hry Chrise Sorrella.

Popište nám *Medievil* několika větami.

V zásadě to je o boji dobra proti zlu, osamocený rytíř bojuje proti mocnému čaroději, ale celá hra má mnohem komplikovanější zápletku. Ten udatný rytíř není až zas tak úplně ideální hrdina. Je to animovaná kostra zemřelého reka. Čaroděj Zarok je jeho úhlavním nepřítelem - tento bývalý dvorní kouzelník ztělesňuje naprosté zlo (je asi i trochu přihřátý). Na začátku hry bojuje náš hrdina, Sir Daniel Fortesque, proti zombiím (které záměrně oživil zlý Zarok). Jeho cílem je porazit zlého čaroděje a v klidu se vrátit do hrobu. Na této své cestě však musí dokázat, že si zaslouží být nazýván hrdinou (historie jeho první smrti tak, jak ji podává kniha, totiž naznačuje, že se v životě příliš nevyznamenal), a tak si vydobýt místo v posmrtné Síni hrdinů. Hra je mixem akčního bojování mečí, řešení hádanek a průzkumu prostředí. No a aby vše bylo dokonalé, je přidán i plošinový prvek. Nicméně nejnápadnějším je první jmenovaný aspekt - k sekání a bodání máte k dispozici 12 zbraní i velký počet nepřátel.

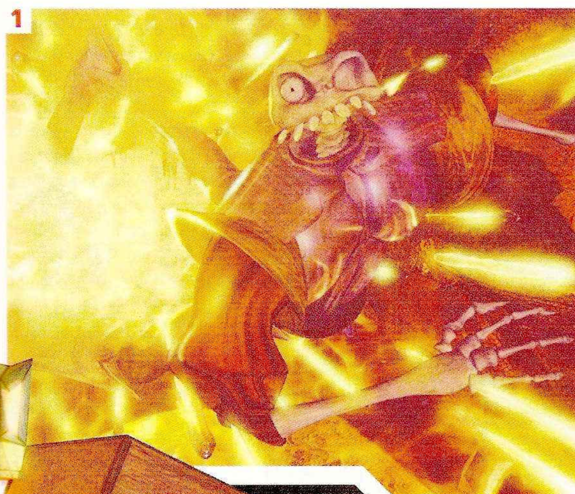
Proč by právě toto měla být nejlepší trojrozměrná adventura vůbec?

Bylo by příliš sebevědomé tvrdit, že *Medievil* bude nejlepší trojrozměrnou adventurou vůbec, ale myslím si, že obsahuje jisté nepopiratelné kvality, díky nimž vyčnívá z davu. Nabízí zábavu, rozmanitou hratelnost a celkem jedinečný grafický vzhled i atmosféru. Je zde množství originálních nápadů, skvělý soundtrack, především pak prokazuje velký smysl pro humor a sama sebe vůbec nebere vážně! Jedním z těch neobvyklých technických rysů hry (který nám zabral asi nejvíce času) je samotná obří velikost programu úrovní. To je způsobeno tím, že na rozdíl od mnoha her využívajících univerzálního enginu se stálými rysy a s jednotlivými úrovněmi budovanými v těchto ohraničeních má *Medievil* své úrovně, od geometrie až po nepřátele a hádanky, udělány tak, že každá je skutečný originál.

Má hra nějaké zvláštní, neobvyklé prvky hratelnosti?

Jak jsem již řekl, chtěli jsme, aby hratelnost byla co nejrozmani-

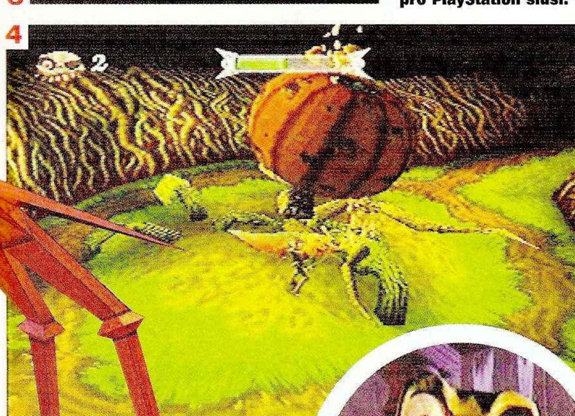








[1] Zrcadlo, zrcadlo, řekni kdo je nejkrás.. [2] Snaggletooth na návštěvě u přátel na hřbitově. [3] Prolézání hrobek... mmm. [4-7] *Medievil* je věc plná zvláštností, jak se také na hru s nejošklivějším hrdinou pro PlayStation sluší.







tější. Je zde hodně akčních prvků, ale vše je hezky vyvážené průzkumem prostředí, řešením hádanek a dokonce i několika erpégéčkovými prvky. Jádro hry pak tvoří pokřivené postavičky a příběh vyprávěný slovy i obrazem (v celém produktu najdete několik zajímavých FMV sekvencí i a filmových sekvencí s herní grafikou). Hra zároveň nabízí celkem otevřenou strukturu. Je tu mnoho dílčích úkolů a tajemství, s nimiž se na své cestě setkáte.

Co je nejlepší součástí hry?
Mým nejoblíbenějším momentem je poslední střetnutí Dana se Zarokem... Nemohu vám toho o něm moc prozradit, jinak bych vás totiž připravil o překvapení, řeknu jen toto: budete náramně překvapeni!

Co se stalo s *Medievil* před rokem? Proč hra nakonec nevyšla?
Medievil byl od začátku velice ambiciózní a náročný projekt. Prostě ještě o loňských Vánocích nebyl v takovém stavu, aby se mohl objevit na trhu (to bylo teprve po deseti měsících vývoje na PlayStation). Naštěstí u Sony tolik věřili v potenciál hry, že nám poskytli čas navíc. Toho jsme ostatně také využili k tomu, abychom do hry vložili další rysy, přidali jí na hloubce a rozmanitosti hratelnosti.

Proč by si lidé ze všech těch konkurujících si her měli vybrat právě *Medievil*?
Protože nabízíme něco čerstvého a odlišného, mix hratelnosti, grafického stylu i jistou formu legrace, které vytvářejí identitu hry. Není to tedy žádný odvar z nějakého dřívějšího hitu. A navíc je to opravdu zábavná hra!

Řekněte nám tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil...
Zarok nosí šle... s největší pravděpodobností. 





[1] Uhranutí, kouzla, čáry a skřítci. Pokud máte rádi fantasy, budete unešeni. [2] Plošinovkové prvky jsou rovněž na první pohled patrné, takže hra možná bude něčím více než pouze klonem *TR*.









[1] Tyto snímky pocházejí z PC verze hry, ale u Shiny tvrdí, že playstationová verze je naprosto identická - přesto je doporučujeme brát s rezervou. [2] Když hrajete v roli anděla Boba, vystavujete se nebezpečí velké zranitelnosti. [3] Mnohem lepší je zmocnit se těla někoho jiného a nechat ho, ať si to případně odskáče za vás. [4] Tak který to bude?

PROFIL



Dave Perry

- **Povolání:** Prezident Shiny Entertainment
- **Popis práce:** Konečné slovo o všem, co Shiny produkuje, dále pít dvě až tři kafe denně (jednu kostku cukru, prosím), řídit nejrychlejší auto ve městě, vyladovat hratelnost, řídit vývoj nových her, účastnit se porad, pořádat večírky, z her dělat filmy a televizní show, vytvářet postavy, hry a další prezidentské starosti.
- **Zkušenosti na poli her:** Hmm. *Teenage Mutant Ninja Turtles, Earthworm Jim 1 2, MDK, Aladdin, Cool Spot, Global Gladiators, Supremacy* a zhruba 30 dalších.
- **Oblíbená hra:** Opravdu rád mám tyto tři hry: *FIFA Soccer, Populous* a *Quake*. Jsou to krátce řečeno stále úžasné hry.

Posedlost je devět desetin hry

MESSIAH

Styl: 3D akční adventura
Distributor: Interplay
Výrobce: Shiny Entertainment
Datum vydání: jaro 1999

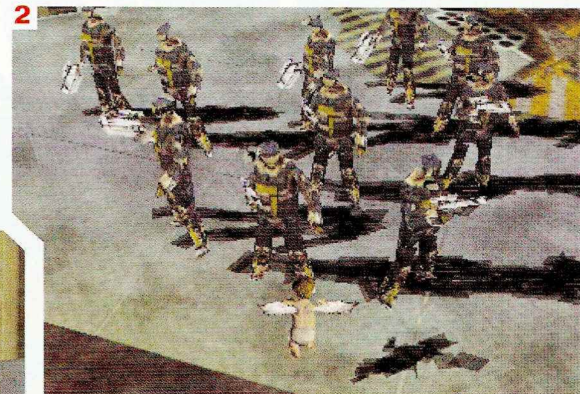
Coby cherub jménem Bob musíte ovládat obyvatele morálně zkaženého světa, který se v každém okamžiku chystá ovládnout samotný Satan, můžete se jich zmocnit, manipulovat jimi a mučit je. Elegantní šéf Shiny Entertainment smekl klobouk, potřásl nám rukou a začal si s námi o hře povídat.

***Messiah*, tedy další z řady klonů *Quake*, nebo snad ne?**
No, ani bych neřekl. Vlastně to vůbec není nic na ten způsob, ale je to zajímavý nápad. Příští hru naprogramujeme tak, aby se octla v konkurenci oněm osmi miliardám klonů, které *Quake* v současnosti má. Konec konců motto naší společnosti zní: „Klonujeme jen nejúspěšnější hry." No dobře, dobře, tak úplně to zase pravda není. I když by tak mohlo znít motto mnoha firem pohybujícím se na tomto poli...

Naši hru bych spíše přirovnal k něčemu jako *Descent*, nebo možná *Tetris*, pouze zde nenajdete žádné létající lodě ani se nejedná o nekonečný logický rychlík. V této hře najdete logiku, akčnost a fajnový příběh, jinými slovy ze všeho něco. Nevím, jestli vůbec jde hru zařadit do jednoho konkrétního žánru. Vezměte třeba Hugha Granta - je to jenom špatný herec nebo i umělec? Nemohl by být obojím?



Popište nám celou tu záležitost o zmocňování se jiných těl. Jak tento rys ovlivňuje hratelnost?
Jde v podstatě o rozmanitost. Můžete si vybrat, jakou postavu budete „nosit", a to podle vašeho stylu hry. Pokud toužíte být naprostým chuligánem, pak si asi vyberete toho největšího grázla, na kterého narazíte, a pořádně to ostatním osolíte. Pokud naopak toužíte být tak trochu nenápadní, můžete si vybrat krysu, které si

[1] Úrovně ve hře mají podobu rozlehlých městských oblastí. [2] Doufejme, že je nenapadne se podívat nahoru.

nikdo ani nevšimne (tedy dokud na vás nenarazí deratizér).

V celé hře si můžete vybrat zhruba z třiceti postav, takže zvolit si správnou oběť vyžaduje trochu strategického uvažování. Pokud s nějakým človíčkem vlezete do vysoké pece, nebude mu asi zrovna do zpěvu, ale zůstane ve hře po celý její zbytek (nezmizí, jako tomu je v jiných hrách, které bych mohl jmenovat, ale nebudu). Mezi další pecky patří týpek padající ze střechy baráku, chlápek, co plave s přivázaným závažím, človíček přecpaný tuňákovými sendviči... Seznam by byl nekonečný.

Všechno to zní tak nějak samoúčelně brutálně.
Lidi od Sony jsem o vývoji hry informoval ode dne, kdy jsme na ní začali pracovat, takže vědí, o co jde, a neočekávám v tomto směru žádné problémy.

Co je nejlepší částí hry?
Nejlepší částí hry je finální „scéna", neboli závěrečná bitva. Pochopitelně nemohu konečnou bitvu se Satanem detailně popsat, například nemohu vám říci, kdy mu upadne hlava a v mohutné erupci se začne valit láva, neboť tak byste přišli o požitek z konce.







[1] Ovládněte střelce a vyjděte si na malou palebnou vycházku. [2 - 3] Obyvatelé města většinou myslí jen na sebe.

Podívejme se na chvíli na technickou stránku věci. Která složka hry byla nejobtížnější?
Budu teď mluvit hodně technicky: bylo to odstranění přebytečných polygonů při použití abstraktních mozaikovitých algoritmů.

Řečeno méně technicky: pravděpodobné definování bodů na postavě, které během náročných partií hry nemají zmizet, například nos nebo ruce. Programové nástroje, které jsou k enginu přidány, byly obtížnější než samotný engine. Ani nejsem schopen slovy dostatečně ocenit přínos, který pro hru měl právě programátor těchto nástrojů.

Je hra postavená na úrovních? Co je hlavním úkolem? Jde se v ní od začátku do konce?
Hra je postavená na sektorech. A to v tom smyslu, že musíte některé úkoly udělat dříve, než můžete začít pracovat na dalších. Hlavním vaším úkolem je zabránit Satanovi, aby se zmocnil vlády nad světem. To není špatný úkol, že ne? Podaří-li se vám porazit Satana, pak jste vítězi. A je konec (pravděpodobně). Pokud prohrajete, je po vás. Hra začíná oznámením, že Bob (anděl a vaše postava) byl povolán k „projektu Země", aby zde provedl rutinní údržbu.

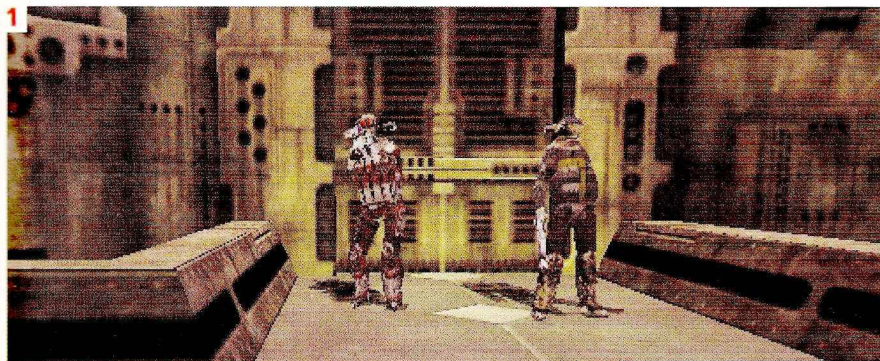
Považují se lidé u Shiny především za autory her pro konzoly? *Messiah* totiž vypadá jako věc určená zejména pro PC.
Messiah jde napříč platformami, velice citlivým způsobem jsou zde skloubeny jak prvky spíše konzolové, tak pécéčkové. A nezapomínejte, že jak *RC Stunt Copter*, tak *Wild 9* vycházejí výlučně pro PlayStation. Nejsme společnost zaměřující se pouze na PC, ale ani pouze na konzoly. Jsme zábavní společnost specializující se na interaktivní média, nejmenujeme se přeci Shiny Games, nýbrž Shiny Entertainment.

Na čem pracoval tým *Messiaha* předtím? Bavíme se zde o starých zkušených rutinérech nebo čerstvých nováčcích?
Všichni, kdo na hře pracovali, jsou noví, čerství a naprosto zapálení. *Messiah* je stvořen z jejich krve, potu a slz. Jenom doufám, že obal je vodotěsný.

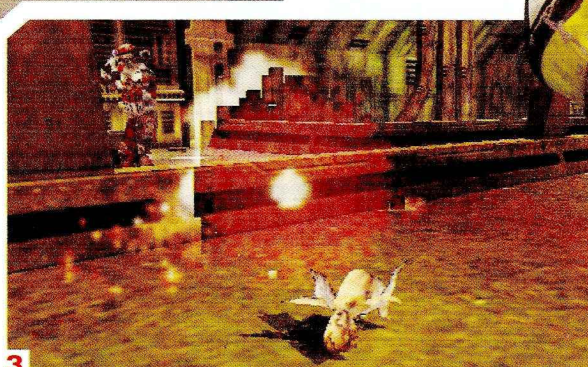
Programování stále leží na vás, nebo i to ponecháváte svým podřízeným?
Programování nechávám na lidech z jednotlivých týmů, ale čas od času si sedneme a některé věci si probereme společně, poradím jim třeba některé věci, které jsem se v průběhu let naučil, a navrhnu, jak řešit obtížné situace. Spíše vykonávám funkci technického ředitele a producenta, což mi nad hrou poskytuje velký nadhled, a vidím tak mnohem snadněji a lépe, jak vylepšit jednotlivé věci.











[1] Vypadá to, že Bob je v průšvihu. Raději se drž stranou, kámo. [2] Podívejte na ten rozhled. *Messiah* je opravdu rozlehlá hra. [3] Ukážete-li se ozbrojeným strážcům, dříve či později ji koupíte mezi oči.

V souladu s erpégéčkovým laděním přichází *O.D.T.* s dějem plným zápletek. Můžete se těšit při pohledu na tyto nádherné screenshoty. Děj obsahuje libozvučné akvizice jako zelenou perlu, strašlivou epidemii, magické síly, šílený létající stroj a záhadnou věž nazvanou Forbidden Zone (Zakázaná zóna). Brrrrrr.









Příšery, magie a fantastičtí kouzelníci...

O.D.T.





PROFIL

Jean-Baptiste Bolcato

- **Zaměstnání:** Producent
- **Popis práce:** Svým způsobem projektový manažer, musím plánovat (úkoly a náklady), budovat, organizovat a motivovat tým, řešit problémy a někdy i pomáhat s designem a technickými obtížemi. Jsem odpovědný za celkovou kvalitu a včasné dokončení produktu.
- **Zkušenosti na poli her:** Producent původního *adidas Power Soccer* (PSX) a *adidas Power Soccer International* (PSX).
- **Vliv na tuto hru:** Chtěl jsem, aby *O.D.T.* byla něco na způsob *Chaos Engine 3D*.
- **Oblíbená hra:** *Tekken 3*.

Styl: 3D akční adventura

Distributor: Psygnosis

Výrobce: Psygnosis

Datum vydání: říjen/listopad

Zpívejte aleluja! Vzdávejte chválu, ať již vzýváte jakoukoliv bohyni! Kyberpunková adventura od Psygnosis se má na pultech objevit již koncem října. Víc snad ani není třeba říkat, dodejme jen, že si PSM podrobnější údaje nevyžádal od nikoho menšího, než je hlavní producent Jean-Baptist Bolcato. Nuže monsieur Bolcato, poodhalte nám roušku vašich magických tajemství...

Popište nám *O.D.T.* v několika větách.

O.D.T. (Or Die Trying) je graficky nádhernou hrou, má naprosto dokonalou technologii vytvořenou zvláště pro PlayStation a je směsí těch nejlepších vlastností, které najdete v bojovkách a erpégéčkových adventurách. Je zde hodně bojů a hádanek, budete procházet naprosto neuvěřitelným prostředím a ovládat velice realisticky působící postavy. Hra rovněž obsahuje vyprávěcí příběhovou chronologii, která se ve hrách tohoto typu objevuje opravdu zřídka.

Není *O.D.T.* pouze dalším klonem *Tomb Raidera*?

Každá akční adventura hraná ve třetí osobě bude vždy s *Tomb Raiderem* srovnávaná. Podobně jako on i *O.D.T.* využívá celého trojrozměrného světa, je zde kamera snímající vše z perspektivy třetí osoby, která vám ukazuje pohyb vašeho hrdiny. Hra má velice plynulou grafiku, je zde hodně průzkumu a logických prvků. Na druhou stranu... postavy z *O.D.T.* ze všeho nejvíce nesnášejí Laru Croft.

Hra je postavena na realistické motion-capture animaci, a to jak ve filmových klipech, tak i v ději hry samotné.

Hra má rovněž svou jedinečnou atmosféru prostředí, kde je téměř vše animované a kde je možné naprosto vše. Nenajdete zde obvyklá herní místa - poušť, zasněžené vrcholky hor, deštný prales a tak dále.

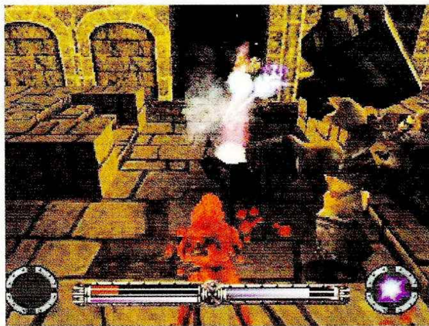
Důležitou roli mají ve hře boje. Mám na mysli opravdové boje, kdy na vás najednou útočí několik nepřátel a kde vystupují úchvatní bossové. Hráč má k dispozici velký výběr bojových voleb - pěstmi, zbraněmi nebo kouzly. Jsou zde rovněž předměty, které je možné házet, například granáty nebo miny.

Navíc hra obsahuje silný prvek RPG. Budete moci využívat všechny schopnosti, které váš hrdina během hry nabyl.

Jsou zde, jak bylo už řečeno, i velice účinné magické zbraně, založené na čtyřech elementech - ohni, vodě, zemi a vzduchu. Snažili jsme se nějakým způso-







O.D.T. se pyšní košatým příběhem. Najdete zde i mnoho zábavných staromódních triků. Zkuste vyvolat některé ze 16 kouzel a uvidíte jak si pan a paní Příšerovi budou užívat. Díky kouzlům založeným na prvcích země, vzduchu, ohně a vody, lze očekávat, že násilí ve hře bude minimálně na uspokojivé elementární úrovni.

bem vyhnout přílišnému realismu *Tomb Raidera* i kyberpunkovému klišé her jako *One* a *Apocalypse*.

Povězte nám něco o jednotlivých postavách, které se ve hře objevují.
Osádku lodi tvoří celkem čtyři postavy (plus dvě další, ale ty jsou skryté). Vyznačují se velice rozdílnými vlastnostmi, různě se učí a mají také rozdílné zbraně a kouzla. Rovněž se liší i pohyby, které používají. Poručík Ike to umí dobře se zbraněmi, Julia je zaměřena spíše na gymnastiku, i když co se týče ovládání zbraní a duchovních schopností, i ona je perfektně vyvážená. Je také posádkovou kartografkou, takže vlastní velice užitečný kompas. Maxx je robustně stavěný pořízek, ale neumí téměř žádná kouzla. Oproti tomu Solaar je tělesně velice slabý, ale v kouzlech nedostižný.

Kouzla? To znamená, že zde jde o čáry?
Ano, samozřejmě! Kouzla jsou v *O.D.T.* v reálném čase a lze je používat buď na obranu, nebo jako ofenzivní speciální zbraně s efekty rovněž v reálném čase.... Své nepřátele můžete zmenšovat, nechat je zkamenět nebo z nich jednoduše vysát krev. Rovněž můžete vytvářet silová pole, stát se neviditelnými, vyléčit se z otravy a tak dále. K dispozici je celkem 16 kouzel - pro každý element (vodu, oheň, vzduch a zem) čtyři a každý má rovněž čtyři stupně účinnosti.

Je hra založená na misích a úrovních, nebo je to kontinuální adventura ve stylu RPG?
Ke hře je třeba přistupovat jako k opravdové originální adventuře, a to i přesto, že je zhruba rozdělena do osmi úrovní. Ale žádné úrovně nejsou propojeny lineárně. Je jen na vás, jakou se rozhodnete navštívit (kromě uzavřených oblastí spojených s logickým problémem či hádankou). Každá úroveň hráče ponoří do určité atmosféry prostředí a pokaždé mu připraví zcela nový zážitek. Toho jsme dosáhli designem těchto úrovní - každou jsme obdařili vlastní sadou nepřátel, zvuků, textur i odlišným typem hádanek.

Co se vám osobně na hře líbí nejvíce?
Nejraději mám stále prvního velkého bosse, který se ve hře objevuje, tedy Golema. Když objevíte toto obrovské monstrum, které je čtyřikrát větší než vy a je opravdu realisticky animované, tep se vám vždy dvojnásobně zrychlí. Způsobu, jakým se velcí bossové ve hře objevují, jsme pochopitelně věnovali velkou pozornost.

Povíte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikomu neřekl?
Ve hře je také jedna skrytá úroveň modelovaná přesně podle vzoru francouzského studia, kde tým pracoval po celý den. V této úrovni dostanete příležitost rozdat si to s protivníky reprezentujícími členy týmu.



OČEKÁVANÁ HRA
TEKKEN 3
MÁ PREMIÉRU
V PRAZE !!!

Chcete mít hru TEKKEN 3 jako první? Tak přijďte již v pátek 11. září 1998 do Bontonland megastoru na Václavském nám. 1.

Ninja shadow of darkness

Ninja ze střední Anglie? To by pak pil tmavý ležák, navštěvoval dostihy chrtů a cpal se sladkými záviny. Naštěstí tomu tak není.

Winston Churchill kdysi prohlásil, že „když už musíte nějakého člověka zabít, nic nedáte za to, když budete alespoň zdvořilí." Kdyby měl býval šanci zahrát si *Ninju*, možná by svůj názor změnil. V této hře totiž na nějaké otázky typu „Jak se máte?" nebo „Daří se vám dobře?" není vůbec čas. Mluví se zde zahnutou ocelí s dlouhou rukojetí. V dějinách digitálních masakrů ještě nikdy nepokosilo tak málo lidí tak mnoho. Tedy nepokosil, abychom byli přesní, jeden jediný člověk.

Nepřekvapí asi, že role právě tohoto jednoho člověka připadne vám. Je to pochopitelně ninja, takový přízrak v půlnoční modři, s nebezpečnými údy a se snad nejlépe tvarovaným zadkem v historii počítačových her. Příběh, který stojí v pozadí hry, vás přivádí po dobře známé cestě do arény, kde se prodává duše ďáblu. Japonský vojenský diktátor Katasaki zde vyměřuje podíly ze zisku kupě sprostých ďáblíků, goblinů, skřítků a podobných potvor. Ti se ukáží jako velice těžko ovladatelná havěť, a proto se objevuje Kurosawa (hodný ninja). Svou milovanou zemi nachází ponořenou v hrůzných zvěrstvech a rozhoduje se dát věci do pořádku.

Na děj pohlížíte z perspektivy třetí osoby, zatímco kamera poskakuje sem tam podle povahy prostředí. Ve třinácti úrovních hry je velký počet starých kufrů, které máte prozkoumat. Najdete v nich potraviny, klíče, zbraně a občas i nějakou tu pastičku. K zábavě, již hra skýtá, rovněž neodmyslitelně patří pohyblivé plošiny, logické hádanky a pasti skryté v prostředí. Nicméně je třeba zdůraznit, že ve hře jde především o to rozkrájet vše kolem vás na co možná nejméně škodlivé plátky masa. Aby se vám v tomto festivalu

VE TŘINÁCTI ÚROVNÍCH HRY JE VELKÝ POČET STARÝCH KUFRŮ, KTERÉ MÁTE PROZKOUMAT.






[1] Bossové na konci úrovní vás budou řezat, zadupou vás do podlahy, až budete plivat krev. [2] V houšti létajících pěstí, vlasů spletených do copů a nohou obutých do bot s gumovou podešví si relaxaci užívají pouze kung-fu fanatici. [3] Součástí hry jsou i nebezpečí číhající v okolí. Pohyblivé plošiny a smrtící pasti - to vše slouží jen k tomu, aby ninja byl co nejdříve mrtvý.

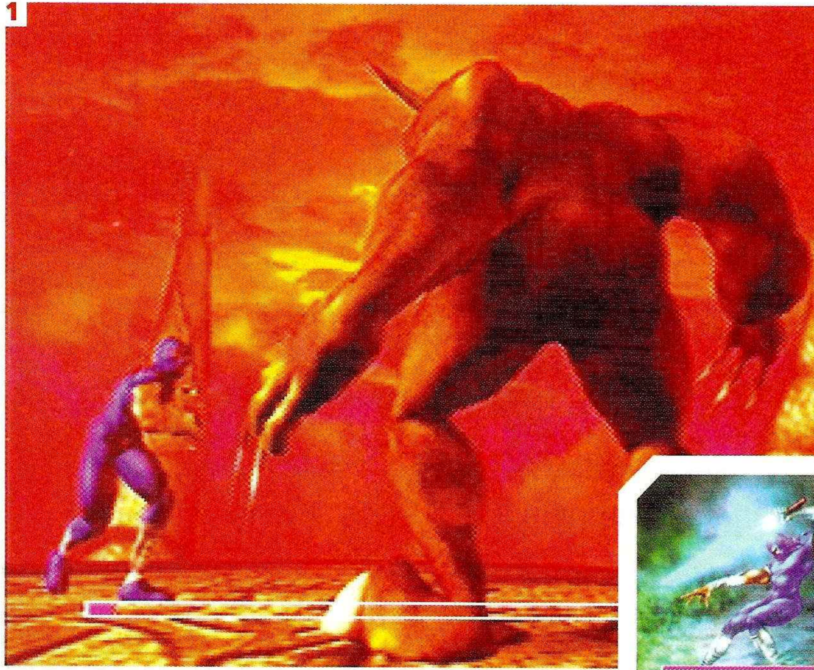



[1] Špatně načasovaný skok a váš ninja bude víc mokrý než živý. [2] Tenhle se nechce zrovna kamarádit.



■ VÝROBCE:	Core Design	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Eidos	■ STYL:	3D bojová adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1

[1] Při pohledu na nahrávací obrazovku vypadá hra opravdu úchvatně. [2] Avšak již méně úchvatná je hranatá realita v souboji samotném. [3] Směšný boss. [4] Fluoreskující kostlivci se vrhají na kořist a vysávají jí krev. [5] Obrana. [6] Takhle budete vypadat.





fyzického násilí dařilo lépe, můžete donekonečna kopat, rozdávat údery rukou i házet nože. Zásadně důležité je však dobře se vybavit. Na začátku dostanete k dispozici úhlednou sekyrku. K dalším dostupným nástrojům patří dlouhá hůl, malé zahradní vidle a něco, co vypadá jako kus dřeva s železným zubem. Prostě nádhera. Když s těmito nástroji čtyřikrát nebo pětkrát máchnete, většinou to stačí, vaši nepřátelé se pak skácí zborceni krví.

Ninja by se hodil pro automaty. To znamená, že hraní po většinu času spočívá v tom, že mačkáte jednu a tu samou klávesu. Výběr pohybů je, ve srovnání se složitými komby *Tekkena*, poměrně chudý. A navíc všechny pohyby, které ve hře najdete, mají, zdá se, stejný účinek. Rána pěstí? Kop? Na tom vůbec nezáleží, oběma způsoby lze daného lotra sejmout stejně účinně. Tak se dostáváme k jednoduchosti hry. Velice rychle se ji naučíte hrát. Vypráskat značný počet oblud mávajících sekerami za krátkou chvíli není žádný problém. Navíc i prohledávání prostředí je velice jednoduché.

Nicméně dostat se až na konec úrovně je přesto značně obtížné. Zjistíte totiž, že po plovoucích kmenných plošinách se velice těžko skáče. Celou věc činí ještě obtížnější samotný počet nepřátel v poměru k energii, kterou máte v jedné úrovni k dispozici. Je zde na 50 postav a 13 bossů, takže hra dá zabrat i těm největším fanatikům.

Co se týče technické úrovně hry, musíme říci, že v současné době je stále ještě poněkud defektní. Někteří lumpové se totiž mohou pohybovat pouze v definované oblasti. To vám umožňuje vběhnout do této oblasti, prásknout je přes palici a zase rychle utéct, přičemž oni na vás nemohou. Také na ně zvenčí můžete házet nože, aniž by se mohli nějak bránit.

Ninja od firmy Core Design usazené v Derby (to je ta střední Anglie) stále působí jakoby neukončeným dojmem. Jenom doufejme, že černý pás mistra bojových umění získá předtím, než se objeví na pultech.

Stephen Pierce 





[1] V obchodu na konci úrovně si můžete nakoupit kouzla a podobné věci. [2] Srandičky v plošinovkovém stylu. [3] Kostlivec jako z filmu Sindibád a tygří oko oddechuje, než se do vás pustí.



⊕ PLUSY

- Do hry je lehké se vpravit.
- Spousta zbraní a speciálních pohybů.
- Hrajete v roli ninji.

⊖ MINUSY

- Grafika by mohla být trochu lepší.
- Záhy získáte pocit opakování známé situace.

! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Než se hra objeví v distribuci, bylo by ještě třeba vychytat některé mouchy. Když například hodíte po protivníkovi nůž, a ono to není vůbec vidět, pak asi něco nebude v pořádku. Je zde velký potenciál pro zábavu, ale zatím, zdá se, čeká na to, až bude využit.

Wild 9's

WILD NINES

Další plošinovka? Ale *Wild 9* pochází z dílny autorů *Earthworm Jima*, ptejme se tedy spíše, zda se i jí podaří stát se obdobným hitem.



Wild 9 je produktem rozhárané mysli lidí z Shiny Entertainment. Zní vám to jméno nějak povědomě, že ano? Mělo by. Je to jedna z těch her, které poté co absolutně vycucají mozky svých autorů, putují zpět do vývojového pekla a všichni lidé zodpovědní za hru se dozvídají, že se musí „snažit více".

Wild 9 se na trhu měla objevit již loni, avšak intervence shinyovského šéfa Dave Perryho - hlavního kápa celého podniku a autora *Earthworm Jima* i budoucího titulu jménem *Messiah* - znamenala, že celá hra musela být radikálním způsobem předělána. Teprve pak se Perrymu zdálo, že jménu firmy nebude dělat ostudu.

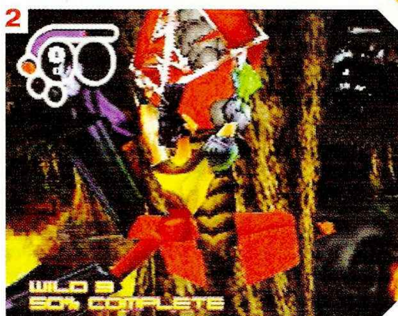
Po všem tom předělávání tedy dostáváme další dvojrozměrnou hru vyšňořenou do trojrozměrné maškarády, stejně jako v případech *Pandemonium* nebo *Klonoa*. Tlačítky doleva a doprava se pohybujete dopředu a dozadu, nepřítele můžete zaměstnávat výskoky a palbou. Nicméně pro vyvolání stavu kladného přijetí (a možná i závisti) byly do ní vloženy následující věci.

Tak zaprvé a především je to až nezdravá dávka násilí a smrti. Ústřední hrdina Wex nouzově přistává na planetě jiné mimozemské civilizace, kterou ovládá zlotřilý tyran Karn. Wex a osm dalších pubertálních asociálů se stávají skupinou Wild 9, dávají si za úkol ničit vše špatné. Wex pro tento úkol dostává k dispozici Rig, což je takové zařízení, které na povel vysílá paprsek energie. Tento paprsek můžete použít nejen pro mučení nepřátel, kteří se v jeho namodralém světle budou bolestí kroutit, ale také jím lze sbírat a pohybovat jednotlivými předměty a překážkami. Wexovi například jednou stojí v cestě otvor, z něhož vylétávají plameny. Pokud byste chtěli podobnou překážku překročit, značně byste riskovali. Ale s Rigem to můžete provést daleko příjemnějším způsobem - přenesete z předchozích scén jednu nepřátelskou postavu a jejím tělem oheň udusíte. Brutální násilí vypadá poněkud podivně vzhledem ke komiksové grafice, nicméně však přispívá k tomu, že hra se hraje velmi odlišným způsobem než ostatní plošinovky. Navíc hru budete hrát třemi různými způsoby.

[1] Trojrozměrná grafika v sobě skrývá dvojrozměrnou plošinovku. [2] Takhle vypadá na 50 procent dokončená verze. [3] Rig vysílá namodralý paprsek. [4] Do mlýnku na maso s ním!

1



2


3


4




■ VÝROBCE:	Shiny Entertainment	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené státy
■ DISTRIBUTOR:	Interplay	■ STYL:	plošinovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1

















[1] Některé části okolí jsou pohyblivé a mohou vám uškodit. [2] K vyčištění cesty použijte Riga. [3] Šprýmy s meziúrovňovými bossy. [4] Zeus by měl z Wexe radost. [5] V současné verzi je jen málo nepřátel. [6] V té díře jsou jedovaté plyny, tak tam naházejte nepřátele a jděte pryč.

Kromě již známého trojrozměrného plošinovkového triku spočívajícím v pohybu směrem do a ven z obrazovky zde máme trojrozměrnou závodní sekci a trojrozměrnou hmmm... padací sekci.

Závodní sekce vypadá nějak takto: podobně jako v *The Return of the Jedi* musíte na obrazovku vlétnout na rychlé motorce, závodit s nepřáteli a zároveň i střílet po těch, co se dostanou do vašeho dosahu. Padací sekce, neboť tak je lze nejlépe nazvat, sestávají z toho, že budete Wexe směrovat po obrazovce, když právě volným pádem prolétává jakousi trubicí. Z jejích stěn vyčnívají různé kanálky a hroudy, na nichž se může zachytit, čas od času kolem prolétne i zvláštní mečovitý objekt, jemuž je třeba se vyhnout. Pokud se s ním náhodou Wex dostane do kontaktu, je odražen nekontrolovatelně do prostoru a jeho zmrzačení se již nevyhnete. Možná se vám jako důsledek i zrychlí dech.

Na jiných místech vám možnost ovládat i jiné postavy z oněch devíti poskytne mnohem rozmanitější zážitek ze hry. Například chlapec jménem Nitro The Living Bomb může užitečně explodovat a zabít tak všechny kolem sebe. To se pochopitelně často hodí, ale vy musíte pak rychle sesbírat jednotlivé kousíčky a dát ho znovu dohromady pro další použití. McTwist zase používá jako zbraň svou sukni a psychické vlasy Crystala vám ukáží cestu, což je té při spoustě odboček často velice potřebné.

Je to zajímavá záležitost, a proto se na ni brzy podrobněji podíváme.

Daniel Griffiths

[1] Úrovně s motorkou jsou mimořádně rychlé a skvěle plynulé. Jenom bacha na stromy. [2] Les je zaneřáděn užitečnými předměty, které je možné házet po nepřátelích.





PLUSY

- Hodně originálních prvků v oblasti hratelnosti.
- Rozdílné úrovně.
- Skvělá grafika.

MINUSY

- Neúplné 3D, jen další dvojrozměrná imitace.
- I přes to, jak se prezentuje, je to „jen" plošinovka.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Bude třeba nějak zrychlit příliš pomalý pohyb hlavního hrdiny a asi by také hře prospělo, kdyby zde bylo více nepřátel. Nakonec ale vše závisí na tom, jaký bude design jednotlivých úrovní - a s tím u Shiny neměli dosud žádné problémy.

■ VÝROBCE:	Saffire	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené státy
■ DISTRIBUTOR:	GT Interactive	■ STYL:	bojovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



V *BioFreaks* končí rozlitý půllitr cukající se mrtvolou s krvácejícími pahýly. Že by konečně hra, vedle které vypadá *Mortal Kombat* jako nevinná taškařice?







[1] Psyclown a jeho strašlivá palice. [2] Střílejte na nohy! [3] Zde je i pro asketu dobré být korba.

Vyzvracení zeleného slizu na nohy protivníka patří k těm hnusnějším kouskům, které jsme měli na PlayStation možnost zatím vidět, ale *BioFreaks* je prostě už taková. Poslední bojovka od firmy GT se učila v tvrdé škole plné surových rvaček, zvané *Mortal Kombat*, kde krev cáká s každým úderem a jednotlivé údy často opouštějí těla svých vlastníků. U hry, jako je tato, jsou zápletka i charakterizace velice důležité, a je třeba říci, že hře se opravdu daří zachytit temnou stránku lidské představivosti. Hra je zalidněna celou řadou barvitých postaviček - od šíleného kriminálníka a feťáka Psyclowna až po hrůzu nahánějícího mutanta jménem Zipperhead.

A co se hratelnosti týče, je to klasický bojový simulátor s obvyklými komby a speciálními pohyby, přičemž využívá ovládacího systému dvou tlačítek pro údery a dvou pro kopy známého již z *Mortal Kombatu*. Každá postava má k dispozici nějakou zbraň, z níž střílíte stiskem tlačítka R1 - systém je to až příliš jednoduchý, takže možná některé líné hráče svede k tomu, že se po celou hru budou spoléhat jen na svou palnou sílu.

Máme-li uvést nějaký originální zajímavý rys hry, pak to zcela jistě bude interaktivní prostředí, v němž se odehrávají boje. Celé věci také notně pomáhá hi-res a bez zádrhelů plynoucí grafika.

Jediná pochybnost, kterou v současné době o hře máme, se týká vyváženosti schopností jednotlivých postav, neboť zavalitější postavičky jsou poněkud pomalé na to, aby se mohly férově utkávat s ostatními. Nicméně přesto se na hru, příjemnou změnu oproti *Tekkenu 3*, rozhodně mohou těšit ti z vás, kteří rádi svým protivníkům nechávají na památku zakrvácené pahýly a souboje s oblibou zakončují tím, že do bezvládné mrtvoly vypálí celý zásobník.

Tim Tucker





[1] Zipperhead právě dělá ze svého soupeře kašičku.
[2] Tomuhle týpkovi se raději vyhněte.



⊕ PLUSY

- Více krve než na jatkách.
- Schopnost létat a vést vzdušné útoky.
- Hra možná uzme *Mortal Kombatu* korunu nejlepší komediální bojovky.

⊖ MINUSY

- Jednoduché ovládání střelby tlačítkem R1 možná povede k tomu, že se většina hráčů spolehne pouze na střílení.
- Zavalitější postavy asi budou příliš bezbranné.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Atributy jednotlivých postav by možná bylo třeba poněkud upravit a boje zdramatizovat větší obtížností střelby.

THE TEKKEN TOURNAMENT

REPREZENTUJTE ČR V MISTROVSTVÍ EVROPY VE HŘE TEKKEN 3!

V minulém čísle jsme vás informovali o přípravě celonárodního kola soutěže THE TEKKEN TOURNAMENT. Nyní, jak jsme přislíbili, přinášíme podrobnosti ohledně podmínek k účasti.



PODMÍNKY

- Soutěžit se bude ve hře TEKKEN 3 a v režimu SURVIVAL s libovolnou postavou.
- Každý, kdo se bude chtít zúčastnit, musí vyplnit malý formulář na této stránce (nebo jeho fotokopii) a dostavit se s memory kartou (s uloženým nejlepším výkonem) a vlastní originální PALovu kopií hry TEKKEN 3 na jedno z níže uvedených kontaktních míst.
- Sběr dat bude probíhat až do konce října.
- Následovat bude listopadové finále nejlepších účastníků, vítěz finále získá nejen pěkné ceny, ale hlavně dostane vynikající možnost reprezentovat Českou republiku na evropském finále pořádaném společně firmami SCEE a Namco v Londýně. Vítěz stráví víkend plný bojů, a pokud uspěje i tam, může se těšit na mimořádně hodnotné ocenění.



KONTAKTNÍ MÍSTA

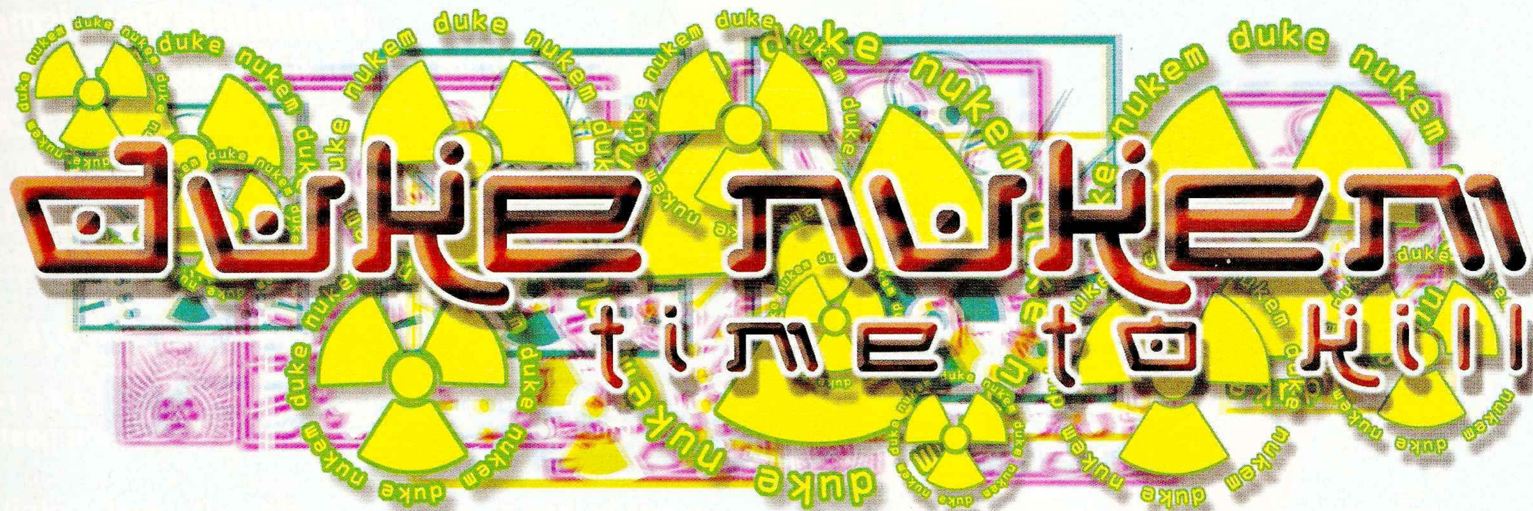
- Stánek časopisů SCORE a PlayStation magazín na blížící se výstavě Invex 98 v Brně.
- Bontonland Megastore, Praha, Václavské náměstí 1, pasáž Koruna, vždy v sobotu mezi 9 a 12 hodinou v oddělení PlayStation.
- Prodejna SCORE, Praha, Skořepka 6, vždy v sobotu mezi 9 a 12 hodinou.
- Prodejna SCORE, Brno, Obchodní dům Jozefínka, Josefská 8/10, vždy v sobotu mezi 9 a 12 hodinou.



formulář:

Jméno:	Postava: ....
Příjmení:	Výsledek v režimu Survival: ....
Adresa:	Podpis: ....
Telefon:	Potvrzení (kontaktního místa): ....

■ VÝROBCE:	N-Space	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené státy
■ DISTRIBUTOR:	GT Interactive	■ STYL:	3D střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



Někteří lidé jedí prasata. Jiní je chovají jako domácí mazlíčky. Nukem má takový sklon prasata střílet.





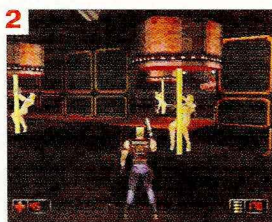

[1-2] Navlečený do obnošených džínsů s půlkami sevřenými pěkně u sebe se Duke vypořádává s prasaty a ještěrkami. [3] Dáma v koupeli. [4] Nukem ve své nejlepší róbě z římského starověku.

Nukem je ve všech ohledech pěkný drsňák. Je to taková sloučenina Arnolda Schwarzeneggera z Commanda a Stalloneho z Cobry, má rád střelné zbraně a pochopitelně si rád zastřílí. To je vlastně vše, o co mu jde. Každý, kdo trochu zná hru *Duke Nukem 3D* (8/10), ví, o co ve hře jde. V původní verzi pobíháte sem tam, sbíráte zbraně, řešíte občasné logické problémy a z vepřových poldů děláte plátky ke snídani. Tentokrát je součástí příběhu i cestování v čase - nejrůznější lotry budete likvidovat na Divokém západě, ve starém Římě, ve středověku i v současnosti. Příznivci celé této řady si mohou libovat, neboť hratelnost se nijak nezměnila. Tedy nezměnila se nijak podstatně. Místo, abyste na ta jatka pohlíželi z první osoby, teď uvidíte i samotného Nukema z kamery zavěšené za jeho zády.

Vliv *Tomb Raidera* je zřejmý na první pohled. To samo o sobě není nic špatného. Duke umí skákat, provádět nejrůznější úkony a střílet. K nástrojům ničení patří pušky, vrhací nože, pistole, granáty a Nukemova specialita - tzv. pipe bombs. Ale je to k něčemu vůbec dobré? V tomto stádiu vývoje se zdá, že hra již nemůže pokročit žádným směrem. Na cokoliv si vzpomenete, bylo do hry již vtěsnáno. Velký hrací prostor, habaděj úkolů, viditelný borec, spousta ničení a věrohodný hlas Alana Corena s údajně vtipnými poznámkami. Ale zatímco se tento popis zdá být v pořádku, ve vizuální a pohybové stránce se objevují jisté nedostatky.

Ve své současné podobě má *Time To Kill* ještě mnoho much. Zdi, dveře a dokonce i celý vlak zmizí, když se na ně podíváte ze špatného úhlu, zatímco zblízka zase nevidíte nohy právě se nepohybujících postav. Rovněž chce ještě doladit ovládání jednotlivých postav. Děj někdy působí trhaně a celkově pomalým dojmem, Duke někdy na ovladač nereaguje. Například při boji ztratíte cenné sekundy úsilím vyměnit si zbraň. Správně skočit je strašlivá a na čas ohromně náročná práce a správně umístit vaši mušku, abyste se do toho mohli pustit, je přímo zkouškou pro nervy. Nicméně velice dobrým se jeví režim deathmatch, díry po kulkách v prostředí kolem vás i vybuchující granáty. Pokud se podaří autorům vychytat všechny mouchy, pak to všem kolem nový *Duke Nukem* asi pořádně natře.

Stephen Pierce

[1] Když zvednete telefon, uslyšíte Nukemovo sténání: „Laro, jsi to ty?“ [2] Nukemovy místní kámošky.



PLUSY

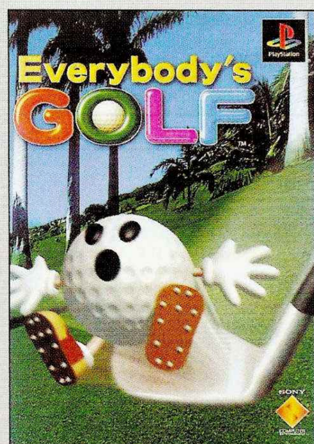
- Je to *Tomb Raider* po návštěvě obchodu se střelnými zbraněmi.
- Postavy jsou celkem zdařile modelované.
- Hra bude mít patrně vysokou životnost.

MINUSY

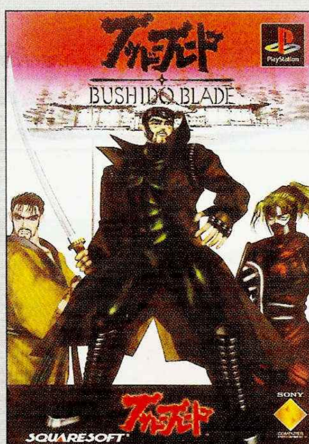
- Režim deathmatch běží poněkud pomalu.
- Některé úpravy budou ještě naprosto nutné.

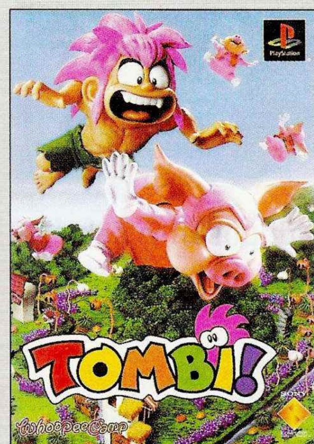
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

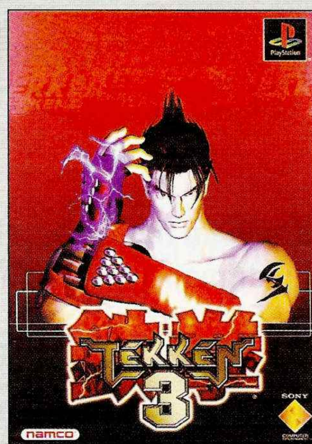
Tento engine potřebuje digitálně nalejovat. Podobně je třeba se podívat také na vizuální stránku. Když se to všechno povede, měl by *Time To Kill* vypadat opravdu skvěle.

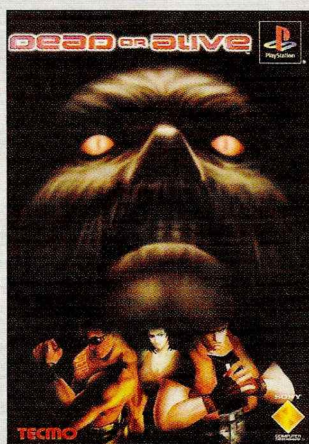


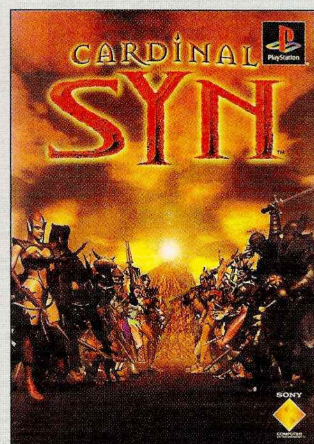


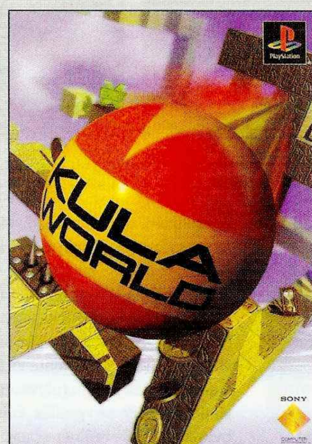
















Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

○	**Bontonland, palác Koruna, Václavské nám. 1**	**Praha 1**
△	**Enc**, Masarykovo nám. 35	**Brandýs nad Labem**
×	**Video Klinik**, Kounicova 20/22	**Brno**
□	**ElCom**, Žižkova 1, areál PTV	**České Budějovice**
○	**Elvia Pro**, Karla IV. 663	**Hradec Králové**
△	**Action CZ - Planeo**, Palackého 4448	**Chomutov**
×	**Viki**, Palackého 44	**Jihlava**
□	**Fast**, Benešovo nám. 557	**Liberec**
○	**NPB**, Mírové nám. 158	**Litoměřice**
△	**Kelvin**, Smetanovo nám. 42	**Litomyšl**
×	**TV Video Centrum**	**Lysá nad Labem**
□	**Elvia Pro**, V. Klementa 467	**Mladá Boleslav**
○	**Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3	**Most**
△	**ElCom**, Vratislavovo nám. 100	**Nové město na Moravě**
×	**Centron**, Náměstí hrdinů 1	**Olomouc**
□	**ElCom**, 28. října 42	**Ostrava**
○	**Euroshop**, Místecká 258	**Ostrava**
△	**K+B Expert**, Velká 4	**Ostrava**
×	**ElCom**, tř. 17. Listopadu	**Pardubice**
□	**ElCom**, Americká 21 / Jungmannova	**Plzeň**
○	**Planeo**, Škroupova 2	**Plzeň**
△	**Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4	**Poděbrady**
×	**Kelvin**, Masarykova 20	**Polička**
□	**Atlas Electronic**, Na jezerce 12	**Praha 1**
○	**Centron**, Nekázanka 19	**Praha 1**
△	**Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek	**Praha 1**
×	**Europe Technic**, Na Poříčí 50	**Praha 1**
□	**Europe Technic**, Revoluční 2	**Praha 1**
○	**OD Kotva**, Náměstí republiky	**Praha 1**
△	**Sattech One**, Vrchlického 27	**Praha 1**
×	**Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19	**Praha 2**
□	**Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice	**Praha 2**
○	**Centron**, Dejvická 8	**Praha 6**
△	**Europe Technic**, Evropská 49	**Praha 6**
×	**Electrocity**, Centrum Černý Most	**Praha 9**
□	**Elvia Pro**, Poděbradská 51	**Praha 9**
○	**Europe Technic**, Benešovská 42	**Praha 10**
△	**Bazo**, Kostelecká 2	**Prostějov**
×	**K+B**, T. G. Masaryka 3	**Příbram I**
□	**Toda**, Masarykovo nám. 15	**Říčany**
○	**GV Elektronic**, Horská 7/12	**Trutnov**
△	**AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17	**Uherské Hradiště**
×	**ElCom**, Nám. Republiky 63	**Žďár nad Sázavou**



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

■ VÝROBCE:	Delphine	■ ZEMĚ PŮVODU:	Francie
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts	■ STYL:	závodní
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 3

MOTO RACER 2

Právě přichází pokračování nejlepšího závodu motorek, jaký doposud vyšel. Je tedy na čase opět si vyzkoušet tu „sílu dřímající mezi nohama“...



Pokračování to nemají nikdy lehké. Ještě těžší to však je, když přicházejí po něčem, co se může pyšnit takovou kvalitou jako *Moto Racer*. Byly zde jak silné silniční stroje, tak stroje na motokros připomínající sekačky na trávu. Byla to brilantní směs nejrůznějších úrovní a rychlostí. Hra snad postrádala trochu grafického lesku.

Udělat pokračování tedy musela být pořádná fuška, ale zdá se, že to u Delphine zvládli. Řečeno jednoduše: více tratí, více motorek, větší rychlost a zcela nový trojrozměrný traťový editor.

Ve hře teď najdete na 40 tratí, i když to jsou pouze variace pěti okruhů, takže je zde vlastně pět tratí s osmi tematickými odlišeními.

Naštěstí každá trať vypadá poněkud jinak, rovněž i celá krajina je rozmanitější. První zkušenosti ukazují, že budete mít se zvládnutím tratí mnohem více práce než u prvního dílu. Programátoři patrně usoudili, že *Moto Racer* byl příliš jednoduchý. Tento tedy rozhodně není.

Tratě jsou položeny na pěti různých místech, tentokrát včetně amazonské džungle, saharské pouště a rybinou páchnoucí Británie, kde se liší i počasí - narazíte na mlhu, sníh a dokonce i tornádo. Rovněž se střídá závodění ve dne a v noci, musíte se vypořádat i se žhavým africkým sluncem.

Motorky jsou v podstatě totožné s první verzí hry, došlo sice k nějakým změnám, ale především se zvětšil počet strojů, které máte ve hře k dispozici jak pro motokros, tak pro silnici. Zlepšila se i grafika, přidáno bylo osvětlení v reálném čase. Součástí hry je i replay režim - jistě si vzpomenete na ten z *Gran Turisma* - který se může pyšnit množstvím úhlů pohledu kamery z prostoru mimo trať.

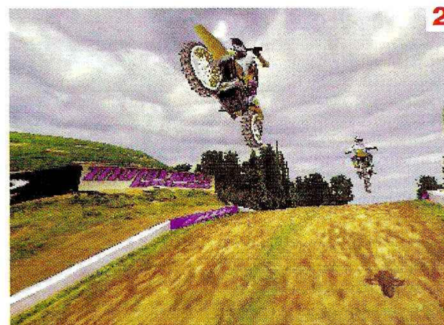
Pozornost zasluhuje trojrozměrný traťový editor, který vám umožňuje modifikovat stávající okruhy nebo vytvářet úplně nové, přičemž si scenérii můžete vybírat z řady možností.

Moto Racer 2 asi bude skvělým a důstojným pokračováním svého předchůdce, tj. plnokrevnou závodní hrou oplývající rychlostí.

Tim Weaver

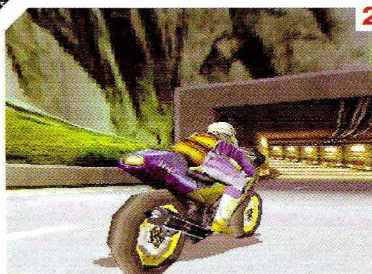






[1] Ta samá směs velice rychlých motorek a crossových monster. [2] Akrobacie si však užijete až dost, a to v obou režimech. Jen se podívejte na ten skok. Opravdu neuvěřitelné.





[1] Rychlejší než letící kulka. [2] K dispozici máte velký výběr úhlů, z nichž se na sebe můžete podívat.



NÁZOR

⊕ PLUSY

- Zachovaná kvalita *Moto Racera* - skvělá hra.
- Úžasné s analogovým ovládáním.
- Nový režim pro tři hráče na rozdělené obrazovce.

⊖ MINUSY

- Motokros stále není tak zábavný jako silniční motorky.
- Jednotlivé tratě jsou spíše variacemi než samostatnými okruhy.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Moto Racer se nám velmi líbí a tato nová verze, s novými okruhy, vylepšenou grafikou a novým traťovým editorem vypadá jako velice důstojné pokračování. Režim pro tři hráče na rozdělené obrazovce (za pomoci multitapu) je také něčím úplně novým. Takže kolem a kolem, skvělá věc.

■ VÝROBCE:	Pitbull Syndicate	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts	■ STYL:	závodní
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



Páté pokračování je skutečně živé a tím lépe vypadá. Takže se v klidu opřete a vychutnejte si příchod černého koně žánru...

Postavme se k tomu čelem, *Test Drive 5* to bude mít na trhu proklatě těžké. Konkurovat vedoucímu pomyslného žebříčku platinových závodních her, *Ridge Raceru* (9/10), bude samo o sobě dost těžké, nemluvě o přítomnosti nádherné, do nebes vychválené *Gran Turismo*. To se zdá být až nemožné. Nicméně podívejme se na hru blíže, a možná se budeme i divit.

Test Drive 5 (první tři hry této řady byly pouze pro PC či Amigu) je velice dobrý. Možná si vzpomínáte, že docela dobrý byl i *Test Drive 4* (7/10), nicméně v tomto pátém pokračování se do toho autoři pod značkou Pitbull Syndicate (firma se rovněž podílela na *Destruction Derby*) pořádně opřeli. Hra má nový engine, nové vozy, více okruhů, režim pro dva hráče a novou hi-res grafiku. A také stabilní framovou frekvenci 30fps, což znamená, že krásně plyne.

Ve hře je 17 okruhů. Opět se nacházejí po celém světě, včetně Honolulu (kompletní i se sopkami v dáli a tropickým porostem kolem), Tokia (mrakodrapy i orientální tržiště se suši barem) i Moskvy (Rudé náměstí je po vaší levici). Každý okruh má také své rozmanité odbočky, takže každé kolo jedné tratě může být značně odlišné.

Co se týče vozů, můžete si vybrat z 28 mašin včetně novinek z roku 1998, jako je Aston Martin Vantage a Jaguar XKR. Avšak skutečná krása hry spočívá v tom, že vozy se každý řídí úplně jinak, což hře dodává jistý nádech strategie. A pochopitelně různá auta se hodí pro různé okruhy.

Test Drive 5 je stejně tak úchvatnou vizuální záležitostí. Je to hodně rychlé, plynulé, téměř bez doskakování objektů a nový světelný systém umožňuje nejrůznější odrazy a stíny, díky čemuž vám budou průjezdy pod mosty a stromy zvláště působivým zážitkem.

Je to skvělá věc, a i když to asi nebude *Gran Turismo*, stojí za podívání.

Tim Weaver 




[1] Staromódní káry ještě jednou vyrážejí do ulic. [2] A detaily na nich jsou neuvěřitelné. [3] Chycen při činu, ptáčku.



PLUSY

- Brilantně navržené okruhy.
- Skutečné vozy, které se rozdílně řídí.
- Skvělý nový režim pro dva hráče.
- Vypadá velice lákavě.

MINUSY

- Stále ne dostatečně dobrá na to, aby se mohla rovnat *Gran Turismu*.
- Je to rychlé, ale paradoxně asi ne tolik jako *Test Drive 4*. Na to ještě bude třeba se podívat.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Možná se hře nedostane uznání, které si zaslouží, nicméně i přesto je to skvělá závodní hra s velkým množstvím okruhů, skutečnými vozy a absolutně úžasnou dynamikou. Možná to nebude největší hit sezóny, ale překvapení nejsou vyloučena.



OSM ファイナルファンタジ STATEČNÝCH

CHYSTÁ SE DALŠÍ DÍL JEDNÉ Z NEJAMBICIÓZNĚJŠÍCH, NEJSLOŽITĚJŠÍCH A NEJÚCHVATNĚJŠÍCH HER, KTERÁ KDY BYLA NA PLAYSTATION VYDÁNA, *FINAL FANTASY VIII*, ALE CO SE DĚLO V PRVNÍCH SEDMI EPIZODÁCH? ANDY BUTCHER VÁS PROVEDE JEJÍ HISTORIÍ.



ýsledkem vydání *Final Fantasy VII* roce 1997 v Japonsku nebylo nic menšího než obrovská hysterie. Tisíce a tisíce rozvášněných hráčů, z nichž mnozí několik dní tábořili přímo na ulicích u svých oblíbených obchodů s hrami, si spěchaly koupit kopii jedné ze všech nejdychtivěji očekávaných playstationových her v historii. Překonání dosavadních nákupních rekordů se stalo záležitostí několika hodin a během následujících dní se *FFVII* stala jedním z nejúspěšnějších titulů v historii videoher vůbec. Její tvůrce, Square, zanedlouho prodal téměř stejné množství kopií, jako bylo PlayStationů v Japonsku - dnes vlastní kopii *Final Fantasy VII* prakticky každý tamní majitel PlayStation. Rapidní růst zájmu byl dokonce i o samotné PlayStationy. Jak se ukázalo, příznivci RPG si kupovali konzoly, jen aby si mohli zahrát nejnovější *Final Fantasy*. Žádný z předchozích titulů nezpůsobil poprask srovnatelných rozměrů.

A díky tomu, že okamžitý masový úspěch *Final Fantasy VII* povzbudil i chuť západních hráčů, stala se tak ještě důležitějším mezníkem. Po léta videoherní průmysl trpěl předsudkem, že američtí a evropští hráči nekupují japonská RPG. Proto bylo do té doby přeloženo jen několik málo takových titulů. To, že Square trvali na vydání *Final Fantasy VII* v USA i Evropě, bylo podle mnohých diskutabilní rozhodnutí. Hojně se vyskytovaly zvěsti, že ani Sony samotná není touto myšlenkou zrovna nadšená.

Naštěstí měli Square po prodeji milionů kopií v Japonsku prostředky k uskutečnění tohoto odvážného kroku, a *Final Fantasy VII* se včas dostala i do USA, a to s úžasnými výsledky. Během prvních týdnů, kdy byla americká verze v prodeji, získala hra větší poptávku než kterýkoliv předchozí playstationový titul a během pouhých třech měsíců vylétla nad značku milionu prodaných kopií.

Když se konečně objevila i evropská verze, byla ověnčena podobnými úspěchy. Byla vydána těsně před Vánocemi společně s několika dalšími špičkovými soupeřícími tituly, ale *Final Fantasy VII* znovu dokázala překvapit všechny, včetně svého opatrného distributora, SCEE. Hra se stala jedním z největších prodejních hitů během tradičně tuhého prázdninového období a překročila i ta nejoptimističtější očekávání.

Nyní, po měsících fám a nekonečných spekulací, Square oficiálně oznámili, že do konce tohoto fiskálního roku (který končí až v březnu 1999) bude v Japonsku vydána *Final Fantasy VIII*. O detailech toho mnoho nevíme, protože hra je zatím v počátečních stádiích vývoje. Ačkoliv hráči zatím mohli vidět jen kolekci obrázků, Square již prohlašují, že očekávají prodej minimálně sedmi milionů kopií pouze v Japonsku samotném. Z úst kterékoliv jiné společnosti hovořící o kterékoliv jiné hře by takové tvrzení znělo šíleně, pochází-li od Square a jedná-li se o *FFVIII*, vypadá sedm milionů jako přehnaná skromnost.

Final Fantasy a PlayStation jsou nyní nerozlučně spjaty, i když rodokmen Square a této série začíná samozřejmě mnohem, mnohem dříve. Japonské hráče totiž k několikadenním frontám a dokonce i koupím PlayStationů kvůli jediné hře nepřiměly pouze euforické recenze a masivní reklama. Jak už napovídá sám název hry, *FFVII* již ušla od startovní čáry velmi dlouhou pouť. V podstatě historie této série sahá více než 11 let zpět (zahrnuje mnohé vedlejší produkty a čtyři hardwarové platformy). Pro případ, že by vás snad zajímalo, jak to bylo s *Final Fantasy I - IV*, se podívejme, kde to všechno začalo, hru po hře...

FINAL FANTASY I



Kdysi v roce 1987 byla jedna malá softwarová společnost, která se jmenovala Square. Tehdy byla známá díky arkádové hře s názvem *Rad Racer*, která byla hitem na tehdy top-aktuální konzole NES (Nintendo).

A pak společnost vydala svůj první RPG titul, *Final Fantasy.* V Zemi vycházejícího slunce sice byla erpégéčka populární, ale trhu právě vládl *Dragon Quest* od Enixe, a nikdo si od ní moc nesliboval. Jaký OMYL!

Koumalové ze Square zapakovali celý širý svět hry do 2Mb NES-cartridge. Hráči se zde přenesli do mystické země, kde byly síly čtyř živlů svázány a ovládány pomocí čtyř křišťálových koulí. Koule však slábly a zlověstná temnota se šířila po zeměkouli. Ničemní piráti ovládali oceány, zlomocná stvoření se plížila temnotou a v hlubinách země se vzbudili démoni. Mělo se uskutečnit pradávné proroctví Lukahna, který předpověděl, že svět může před zlými silami spasit jedině příchod čtyř hrdinů, známých jako Light Warriors (Bojovníci světla). Když temný Garland unesl dceru krále Conerie, města snů, byly čtyři bojovníci povoláni na jeho dvůr. Každý z mladých hrdinů nesl podivnou kouli, kterou vlastnil už od dětství...





Hra, se kterou to vše začalo. Fanoušci ji hrají dodnes.

Ačkoliv je podle dnešních technických standardů primitivní, byla *Final Fantasy* v době svého vydání úplným zjevením. Grafika byla skvělá, hudba neuvěřitelná a při hraní vás ovládaly silné emoce. Honosila se bohatě propracovanou zápletkou, chytrým herním systémem, obřím herním světem a stovkami monster, kouzel, zbraní, pancířů a dalšího speciálního vybavení. Tak se stala *Final Fantasy* velkým japonským hitem.

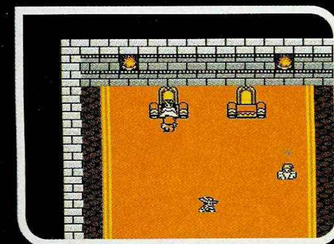
Herní systém se tu od následných titulů *Final Fantasy* lišil. Hráči neměli stálou postavu, ale svého hrdinu si vybírali z šesti kategorií - Bojovník, Zloděj, Černý pás nebo Bílý, Rudý a Černý mág - a z nich vytvořili společnost čtyř hrdinů. Mnohé jiné prvky ji však spojují s *FFVII.*

Tři roky trvalo *Final Fantasy,* než se dostala do USA, ale když se v roce 1990 objevila, prožila si významný úspěch.









Ve *Final Fantasy II* začali ve Square experimentovat s novým herním systémem. Jeho prvky přežily až do současnosti.

FINAL FANTASY II



Po chvále kritiky a úspěchu *Final Fantasy* zpráva o připravovaném pokračování mnohé rozhořčila a vedla je k obviňování Square z „rejžování". *Final Fantasy II* dorazila v roce 1988, i když *FFII* nebyla pokračováním v pravém smyslu slova. Spíše šlo o jedinečnou samostatnou hru, která byla se svou předchůdkyní spojena jen obecnými prvky herního systému a prostředí.

Další 2Mb NES cartridge v podobě *Final Fantasy II* byl příběhem o vzpouře proti temné, tyranské vládnoucí síle, což ji spojuje s *Final Fantasy VI* a *VII.* Po moci bažící vládce říše Paramekian se dal na černou magii, aby povolal zlá monstra, která měla spolu s ním ovládnout svět. Proti těmto hordám bojovalo království Phin, ale nakonec jim podlehlo. Po porážce Phinů jsou čtyři hrdinové napadnuti královskou jízdou a poraženi. Tři z nich zachrání před smrtí lékař Minh a oni se zapletou do povstání organizovaného phinskou princeznou Hildou.

FFII je graficky a hudebně velmi podobná *Final Fanasy*, leč může se pochlubit snad ještě složitější a poutavější zápletkou a podobně obrovitou škálou zbraní, brnění, kouzel, příšer a veškerého dalšího vybavení, jehož přítomnost se od těch dob s hrami *Final Fantasy* nerozlučně pojí. I když už to pro Japonce nebyl takový šok - *Final Fantasy II* ukázala naplno talent lidí od Square a stala se dalším hitem.

Nejvýznamnější změnou bylo, že ve *Final Fantasy II* se nevyskytovaly žádné kategorie postav ani zkušenostní úrovně. Místo toho se postavy zdokonalovaly v různých oblastech plněním úkolů s nimi spojených - například mlácení příšer mečem rozšiřovalo jejich bojové schopnosti.

FFII vás zavede do společnosti čtyř hrdinů, jako v předešlém případě, ale tentokrát jsou tři hrdinové stálí (Frionel, Maria a Guy). Všichni jsou zapletení do povstání. Ale je tu také jedno místo pro zvláštního nestálého člena, které se s postupem hry zaplňuje různými hrdiny - tento koncept je pak použit ve většině následujících her *Final Fantasy.*

Navíc k mnohým kouzlům, zbraním a příšerám, které *Final Fantasy II* sdílí se svou předchůdkyní, se přidává spousta dalších. Poprvé se objevují Chocobové i obrovská mořská příšera Leviathan. Stejně jako drak Bahamut ve *Final Fantasy*, i Leviathan byl zde ještě opravdová příšera - taková, co má ve zvyku polykat vaši loď - a nikoli jako přivolávací (summon) kouzlo. V *FFII* debutovaly i bomby. Vedle uvedení nových kouzel, která se stala poznávacím znamením her *Final Fantasy* - patří mezi ně Ultima, Meteor, Frog a Mini - to byla také první hra v sérii, kde byl zaveden systém kouzelnického bodování (Magic Points).

FFII byla vydána pouze v Japonsku.





Na pouhých 2Mb cartridgi Square vytvořili velký herní svět.

A TO NENÍ VŠECHNO...

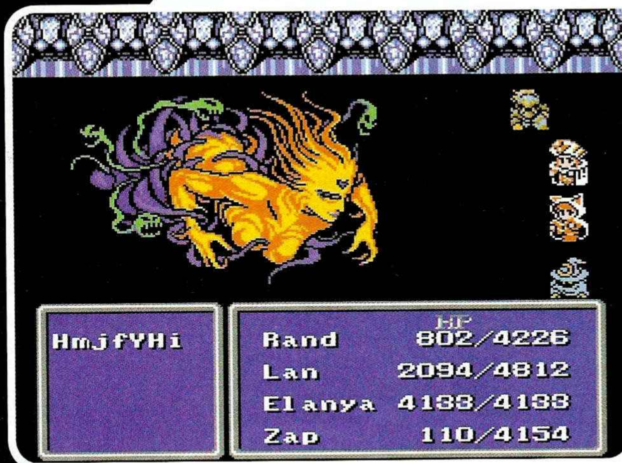
Během let vytvořili Square mnohé vedlejší tituly k *FF*. Na SNES to byla *Final Fantasy Mystic Quest* a nintendovský kapesní strojek Gameboy byl poctěn čtyřmi vlastními hrami *Final Fantasy - Final Fantasy Legends I-III* a *Final Fantasy Adventure*.

Tento proces započal již i na PlayStation. Minulý rok byl svědkem vydání *Final Fantasy Tactics*, rozsáhlé taktické bojové strategie. I přes to, že si hra vedla neuvěřitelně dobře a že byla vydána i v Americe, je zatím nepravděpodobné, že se s ní kdy evropští hráči setkají. Podobně je na tom i *Chocobo Mysterious Dungeon*, společný produkt firem Square a Temco. Ďábelsky návyková a vyzývavá hra, *Chocobo Mysterious Dungeon*, vám umožňuje ovládat roztomilého Chocoba, který prozkoumává rozsáhlé podzemní labyrinty. Bohužel je opět nepravděpodobné, že bude vydána v evropské verzi. Vrrrrr.





Bohužel evropských verzí vynikajících her *Chocobo Mysterious Dungeon* [1] a *Final Fantasy Tactics* [2] se v nejbližší budoucnosti nedočkáme.





Poslední titul ze série *Final Fantasy*, který byl zhotoven pro osmibitový Nintendo Entertainment System, byl *FFIII*. Square pro tento účel využili větší cartridge, aby mohli vydat doposud nejlepší a nejatraktivnější hru řady.

FINAL FANTASY III



Do vydání třetí hry *Final Fantasy* uběhly další dva roky. Tehdy již byla pochopitelně jedním z nejdychtivěji očekávaných titulů. *Final Fantasy III*, která vyšla v Japonsku roku 1990, byla poslední hrou ze série, která se měla objevit na NES, která již vedle nové vlny šestnáctibitových konzol vypadala poněkud zastarale. Nicméně se opět jednalo o skvělou a mezi fanoušky velice dobře přijatou hru.

FFIII byla ze série her *Final Fantasy* nejopravdovějším pokračováním původního titulu a měla s ním mnoho společných prvků. Zápletka se týkala pradávného zla, které setrvávalo dlouhou dobu v poklidu, ale nyní se chystalo uniknout ze svých pout a zamořit svět. Tyto temné síly mohla opět porazit a opět nastolit ve světě rovnováhu jedině čtveřice legendárních Lihgt Warriors (Bojovníků světla). Hra začíná tím, jak čtyři mladí sirotkové prozkoumávají tajemnou jeskyni. Náhle jsou uvnitř napadnuti nějakými potvorami a donuceni uprchnout ven. Nakonec objeví v křišťálové síni ztracený Větrný krystal, který jim vysvětlí nebezpečí hrozící světu. Prozradí, že to jsou oni, „ti vyvolení", obdaří každého zvláštní mocí a vyšle je na výpravu, aby našli a zlikvidovali zlé síly ohrožující jejich svět.

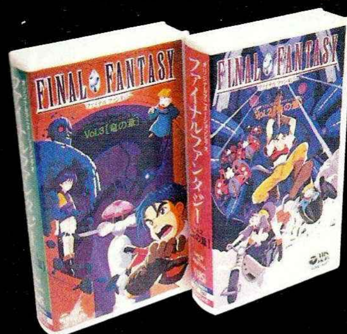
FFIII byla hrou pro 4Mb cartridge na NES, jejíž velkou kapacitu Square dokonale využili. Posunuli skromnou NES až k jejím grafickým a zvukovým hranicím, a tak byla třetí hra řady *Final Fantasy* mnohem detailnější a složitější. Systém se podobal prvnímu dílu a dovoloval hráčům volit jména a charakter čtyř hlavních hrdinů. Ale tentokrát bylo v nabídce mnohem více kategorií a hra obsahovala více lokalit, příšer, zbraní vybavení a kouzel.

Bylo mezi nimi i několik novinek, které od té doby do *Final Fantasy* neodmyslitelně patří. Vrátili se Chocobové a tentokrát tu byly dokonce dva rozdílné druhy. Poprvé se také objevili Mooglové a spolu s nimi několik dalších monster a zbraní, které dodnes dobře známe. *FFIII* představila několik nových kategorií, k nimž patří Dragoon a Caller, a také novou sérii přivolávacích kouzel. A i když mají jiné názvy, přesto tato kouzla můžeme rozpoznat i v *FFVII* - Chocobo, Shiva, Ramuh, Ifrit a další.

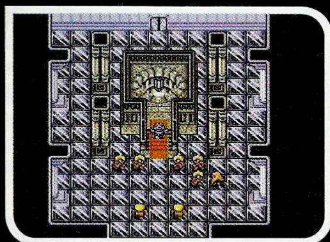
I přes impozantní prodej v Japonsku se tato hra nikdy neobjevila za hranicemi své země.

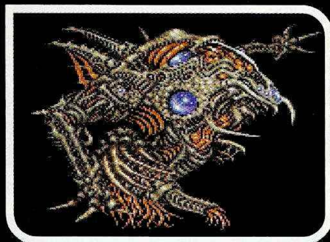


S dvojnásobnou kapacitou cartridge byl svět *FFIII* obrovský.



Videofilmy volně inspirované příběhy a postavami seriálu *Final Fantasy* jsou mezi japonskými RPG otaku úžasně populární.





Pro hráče zvyklé na omezené rozlišení a malý počet barev systému NES byla *FFIV* úplným zjevením.

FINAL FANTASY IV

V roce 1991 už Square dávno nebyla malou firmičkou. Stala se jednou z nejrespektovanějších softwarových společností v Japonsku. Série *Final Fantasy* již byla jednou z nejpopulárnějších herních kolekcí v zemi a vydání původní *Final Fantasy* v Americe jí prošlapávala cestu i pro mezinárodní slávu, která ještě měla přijít. Pravděpodobně nejdůležitějším krokem, který kdy společnost udělala - minimálně do vydání *FFVII* pro PlayStation - učinila s *Final Fantasy IV*.

Čtvrtá hra v sérii byla poprvé pojata jako RPG pro vydání na nové nintendovské konzole, Super Famicom (kterou známe jako SNES). Tato šestnáctibitová mašinka s výkonným grafickým vybavením a zvukovými čipy byla svého času závidéníhodným kusem domácí elektronické výbavy. Není tedy divu, že japonský hráčský svět byl krajně zvědavý na to, jak lidé od Square rozšířené schopnosti hardwaru využijí. A rozhodně nebyl zklamán.

FFIV byla na 8Mb cartridgi pro a využívala mnohem lepší grafiku a zvuk SNES. Postavy a příšery byly větší, pestřejší a mnohem dokonaleji prokreslené a animované než dosud, zlepšily se také efekty kouzel a přivolaná monstra naháněla ještě větší hrůzu.





Známé mapy světa a bojové mody doznaly znatelného technického zlepšení.

Velká kapacita cartridge SNES, rychlejší procesor a větší paměť přístroje byly využity, aby si hráči mohli vychutnat jeden z nejsložitějších a nejfantastičtějších příběhů, který se kdy ve videohře objevil.

FFIV se přiklonil ke koncepci stálých postav, který Square poprvé použili v *FFII*. Hráče zastupuje Cecil, temný rytíř a kapitán Rudých křídel, elitních sil válečných vzducholodí v království Baron. Na začátku hry se Cecil dozvídá o touze svého krále získat Elemental Crystals (Živelné krystaly) a je vyslán, aby doručil podivný balíček do nedalekého města. Když balíček exploduje, zničí celé město a skoro ho zabije, přísahají Cecil a jeho přítel Kain, že budou bojovat proti královým pomateným mocenským ambicím. Jak dvojice prochází hrou, spřátelí se ještě s dalšími devíti postavami.

Po obrovském úspěchu v Japonsku nikoho nepřekvapilo, že byla *FFIV* přeložena do angličtiny a vydána v Americe, kde zažila ještě větší prodejnost a ohlas kritiky. Ale protože *FFII* a *III* nebyly v USA vydány, byla přejmenována na *Final Fantasy II* a začal tak matoucí číslovací chaos, který byl zastaven až když Square vydali *Final Fantasy VII* po celém světě opravdu jako *Final Fantasy VII*.

V Japonsku vyšly dvě verze *FFIV* - „standardní“ hra a *FFIV Easytype*. Tento doplněk byl určen mladším hráčům a mnoho předmětů, příšer, kouzel a dovedností bylo odstraněno. Na této verzi byla také založena americká *FFII*, takže v angličtině nikdy neexistovalo vydání kompletní *FFIV*.

FINAL FANTASY V

Osmnáct měsíců po vypuštění *FFIV* do světa a průzkumu možných změn, které by si japonští hráči přáli, Square přišli s novou kapitolou příběhu *Final Fantasy*. Někteří lidé začali pochybovat, jestli se Square opět podaří zachovat stejnou úroveň kvality a obrazotvornosti. Jak dokázala *Final Fantasy V*, obavy nebyly vůbec na místě.

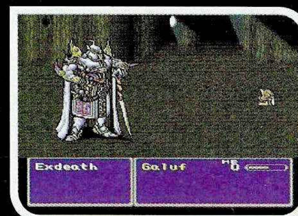
Dosud asi nejtemnější z her *Final Fantasy* byla zasazena do světa, kde živelné krystaly, které jej ochraňují před zlem, praskají, a veškerá naděje se zdá být ztracena. Příběh začíná, když král Tycoonu na své cestě do svatyně Větrného krystalu zjistí, že je něco v nepořádku. Právě když přijede, rozletí se krystal na milión kusů a vítr zemře. To je ale teprve začátek problémů. V *FFV* vystupuje jeden z nejnepříjemnějších padouchů, kteří se kdy ve *Final Fantasy* objevili - je nečestný a šílený zároveň - a výsledkem je velmi depresivní příběh, kde hlavní hrdinové během hry umírají, svět exploduje, a to ještě není všechno. Je na hráči, aby se jako nešťastně pojmenovaný hrdina příběhu, Butz, pokusil dát všechno do pořádku, a to ve třech odlišných světech.

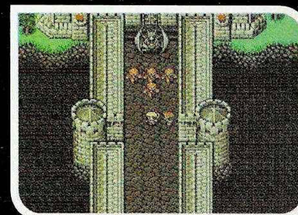
S *FFV* se Square podařilo ještě zvýšit celkovou kvalitu. Zaplnili 16Mb cartridge pro SNES jednou z dodnes nejlepších her řady *Final Fantasy*. Hlavním spojením mezi tímto a předchozími tituly bylo samotné jméno *Final Fantasy* a některé obecné prvky herního světa.

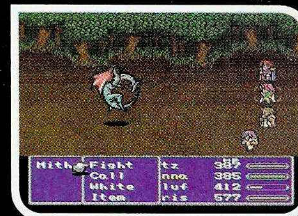


FFV kombinovala mnoho prvků systémů použitých v předchozích vydáních a přidala několik vlastních novinek. Hráč opět řídil skupinu čtyř postav daného charakteru spojených s pozadím příběhu a zápletkou. Tentokrát, místo toho, aby každá postava patřila do určité kategorie, mohla být předělávána, což hráčům dalo nebývalou svobodu tvorby libovolné skupiny postav. Když hrdinové procházejí hrou, objevují speciální krystaly, které obsahují duše zemřelých hrdinů a každý z nich umožňuje přístup k novým charakterovým kategoriím, kterých je celkově více než 20. Kdykoliv mimo boj mohla být u každé postavy kategorie zaměněna, čímž získala odlišné schopnosti a možnosti. Zvládnutím různých tříd mohly být kombinovány prvky z každé z nich a mohly tak být vytvořeny jakési směsy schopností.

Tento chytrý herní systém byl pro fanoušky RPG hlavním přínosem s nevyhnutelným důsledkem: Square měli opět další hit. Bohužel, *FFV* nebyla nikdy přeložena do angličtiny a verze pro USA nikdy nevyšla.







Šestnáctibitová technologie SNES umožnila Square učinit ve čtvrtém pokračování velký skok v kvalitě detailů a hratelnosti.

FINAL FANTASY VI


O dalších osmnáct měsíců později se *Final Fantasy* vrátila v podobě hry, která měla být posledním produktem pro SNES. Pouliční scény při jejím vydání v Japonsku v roce 1994 byly skoro stejně chaotické jako ty, které se odehrály o tři roky později, když se konečně objevila *FFVII*, a pro mnohé dlouhodobé příznivce této série zůstává *Final Fantasy VI* stále nejlepším dílem série.

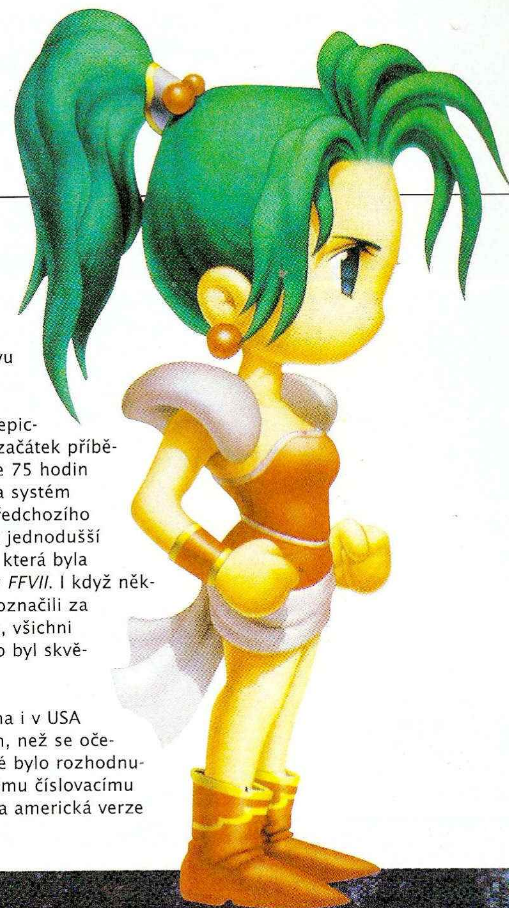
Jako jedna z prvních 24Mb cartridgí pro SNES měla *FFVI* v Japonsku velký úspěch. Square ze stroje vymačkali každičkou kapku výkonu a grafiku a zvuk dostali až na hranici jejich možností. Všechny speciální efekty, kterých byla SNES schopna, tu byly přítomny spolu s nejkvalitnější hudbou, vytvořenou pro tuto platformu.

Byla tu dosud nejrafinovanější a nejkomplikovanější zápletka série a také se poprvé objevil mix magie a technologie, který pak byl opakovaně s velkým úspěchem použit v *FFVII*. Tato zvláštní kombinace techno + fantasy se zdá být i hlavním rysem *FFVIII*. Hra se odehrává ve světě, který byl téměř zničen před tisíci lety, kdy zlé síly stvořily kouzelné bytosti, Espery, a vyvolali katastrofu tím, že je poštvaly proti sobě navzájem. Nyní vzešla nová civilizace založená na technologii a vědě, kde se magie zdá být jen starou legendou. Hra začíná, když vládcové říše zaslechnou zvěsti o Esperovi uvězněném v ledu. Vyšlou tedy několik vojáků, aby ho prozkoumalo. Když najdou Espera, obklopí je zvláštní záře, která zabije všechny až na ženu jménem Terra, která upadne pouze do kómatu.

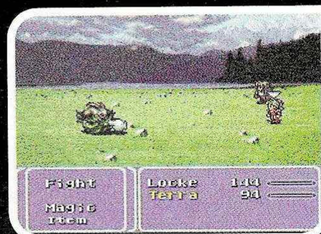
Když se probudí, zjistí, že někdo řídí její myšlenky a že se magie znovu hlásí o slovo...

To byl zatím z epického hlediska jen začátek příběhu, který poskytuje 75 hodin hraní. *FFVI* opustila systém změny kategorií předchozího dílu a uchýlila se k jednodušší verzi, podobné té, která byla později použita i v *FFVII*. I když někteří skalní hráči ji označili za příliš jednoduchou, všichni museli uznat, že to byl skvělý počin.

FFVI byla vydána i v USA s větším úspěchem, než se očekávalo. Již podruhé bylo rozhodnuto uchýlit se k jinému číslovacímu systému, a tak byla americká verze nazvána *FFIII*.







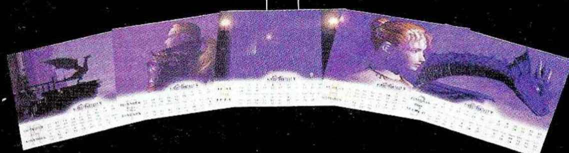


***Final Fantasy VI* vyždímala technické možnosti SNES na maximum a představila se jako nejlépe vypadající a také nejrozsáhlejší šestnáctibitová hra série.**



Ve *Final Fantasy VI* se vyskytuje řada podivných monster.





Doprovodné produkty, jako je tento kalendář *Final Fantasy V*, představují nejjednodušší cestu k „maximalizaci zisku" z aktivit kolem *FF*. Není divu, že se do toho pustili samotní Square.

JAK JE HRAJI?

CHCETE SI ZAHRÁT?

Můžete stále hrát kteroukoliv z předchozích her *Final Fantasy*? No, odpověď v podstatě zní ano, ale nepovede se vám to úplně bez potíží. Square již dávno zastavili výrobu her pro NES a SNES. Abyste je tedy mohli hrát, budete muset nejen sehnat stroj, ale také kvůli těmto titulům prolézat herní second handy.

Navrch, pokud nemluvíte japonsky nebo nejste dostatečně trpěliví na to, abyste seděli s ovladačem v jedné a se 100 stránkovým překladem v druhé ruce, budete si moci zahrát jen *Final Fantasy I*, *IV* a VI, které byly vydány v Americe jako *Final Fantassy I*, *II* a *III*. Na internetu lze také najít programy emulující NES a SNES a také konverze cartridgí *Final Fantasy*, které vám umožní hrát hru na PC. Jejich legálnost je však pochybná stejně jako jejich spolehlivost, takže bychom je nedoporučovali.

Z té lepší stránky, Square vydala playstationovou konverzi *Final Fantasy IV* (plnou japonskou verzi, nikoli edici Easytype, která byla vydána v USA) a *Final Fantasy V*, obě obsahují nezměněné verze her se zařazením dodatečných filmových sekvencí. Zdá se být pravděpodobné, že playstationová verze *Final Fantasy VI* bude následovat letos a možná i kompilační doprovodné CD obsahující *Final Fantasy I-III*. Špatnou zprávou bohužel je, že tyto konverze byly doposud vydány jen v Japonsku a nebyly ohlášeny žádné plány na jejich překlad do angličtiny. Zrada.



FINAL FANTASY VII

Byla tři roky ve výrobě. Byla předmětem více fám, spekulací a zvěstí než kterákoliv předchozí hra v Japonsku. Square se nakonec skutečně ke své nejpopulárnější a nejúspěšnější sérii vrátili, a to s *Final Fantasy VII*. Velká část odkladů byla zaviněna změnami formátů - Square si uvědomili, že pro SNES už udělali, co mohli, a chtěli začít pracovat s jednou z konzol nové generace. Vezmeme-li v úvahu jejich dlouholeté spojení s Nintendem, předpokládali všichni, že to bude N64. Square se ale rozhodli, že jedinou cestou, jak vytvořit hry, které chtěli, je využití velké kapacity CD-ROM. A když se ukázalo, že nový zázračný stroj Nintenda zůstává u formátu cartridge, Square se začali ohlížet po jiné společnosti. Po jednom z nejdůležitějších jednání herní historie Square oficiálně prohlásili, že *Final Fantasy VII* vyjde pro PlayStation.



Říci, že *Final Fantasy VII* vypadá pěkně, je stejné jako tvrdit, že atomová bomba vybuchuje hlasitě. Doposud to je nejúchvatnější hra pro PlayStation.



Toto je samozřejmě hra, kterou všichni dobře známe a máme ji rádi. Zápas Clouda Strifea se zlými plány jeho protivníka v podobě korporace Shinra a jeho vlastní tajemná minulost prostě představují nejcennější drahokam mezi herními klenoty platformy, přičemž jak její techno-magický svět, tak hlavní postavy se staly pro fanoušky PlayStation idoly, které mohou směle soupeřit s takovými hvězdami, jako je Lara Croft. Je to pravděpodobně stále nejsenzačnější hra z těch, které jsou k dostání pro šedou krabičku Sony. Všechna tři CD *Final Fantasy VII* mají perfektní grafiku, komplikovanou zápletku a až komicky návykovou hratelnost. I když vezmeme v úvahu dvaatřicetibitový výkon PlayStationu a masivní 3D možnosti, nikdo nepředpokládal, že bude erpégéčko vypadat tak dobře. Pokud ji stále ještě nemáte doma, měli byste se plácnout do čela, jako že jste blázni, a vyběhnout a urychleně si ji opatřit. Zároveň se ovšem připravte na to, že se v několika příštích měsících budete muset vzdát svého volného času. Zvlášť když už se chystá další kapitola téhle zřejmě nekonečné série...





FINAL FANTASY









A vy jste si mysleli, že *Final Fantasy VII* vypadá úžasně? Jaké přídavné jméno byste pak použili pro tyto rané screenshoty z připravované hry *Final Fantasy VIII*? Není pochyb, že to bude nejlépe vypadající hra pro PlayStation. Kromě toho bude i nejrozsáhlejší. Nepotvrzené zprávy hovoří o minimálně pěti (!) discích. Nemůžeme se dočkat.







Možnosti 3D grafiky PlayStationu umožnily Square vytvořit prozatím nejdynamičtější bitevní scény v seriálu *Final Fantasy*.

VIII

Ano, už je to oficiální - Square začali pracovat na *Final Fantasy VIII*. Společnost udělala v tomto smyslu 15. května prohlášení, jež následovalo po vytvoření společného týmu s Electronic Arts (že budou pracovat na společných podnicích a společně distribuovat hry v Japonsku a Severní Americe).

Potvrzených detailů o hře je známo dosud jen poskrovnu, což ovšem nezastavilo virtuální přílivovou vlnu zvěstí omílaných dokola na internetu. Co můžeme říci jistě, je to, že hra bude vydána v Japonsku do konce tohoto fiskálního roku společnosti Square (který končí v březnu příštího roku). Již také bylo vyhlášeno, že americká verze bude vydána koncem roku 1999, což poněkud znehodnocuje dřívější sliby, že časový rozdíl ve vydání mezi oběma verzemi nebude tak dlouhý jako u *Final Fantasy VII*.

Square také potvrdili, že hudbu složí Nobuo Uematsu (který má na svědomí melodie ve všech předchozích hrách *FF*). Hironobu Sakaguchi (muž, který stojí za *FFVI*, *VII* a *Tactics*) bude producentem a dlouhodobý duchovní otec Final Fantasy, Tetsuya Nomura se opět postará o vzhled postav. Základ vývojového týmu tedy tvoří veteráni *FF*, i když velká část technických a grafických prací bude prováděna v zámořských centrech na pracovištích společnosti v Americe a na Havaji.

Z krátké filmové ukázky, kterou Square uveřejnili spolu s několika screenshoty ze hry, také vyplývá, že *FFVIII* bude mít opět svět kombinující techniku s magií.

Obrázky slibují, že *FFVIII* bude vypadat skvěle. Všechny postavy jsou potexturované (nikoli pouze stínované, jako v případě *FFVII*), což jim dává detailnější a realističtější vzhled. To bylo kombinováno s mnohem přirozenějším a méně komiksovým výtvarným stylem. Vliv japonské mangy, který dominoval v *FFVII*, je v *FFVIII* velmi potlačen a postavy tu vypadají jako opravdoví lidé. Také poprvé v sérii *Final Fantasy* budou všichni vaši hrdinové při pohybu územím animováni. Budete vidět celou partu, jak se potuluje po herním světě, a nikoli jen hlavní postavu, jako tomu bylo v předchozích dílech.

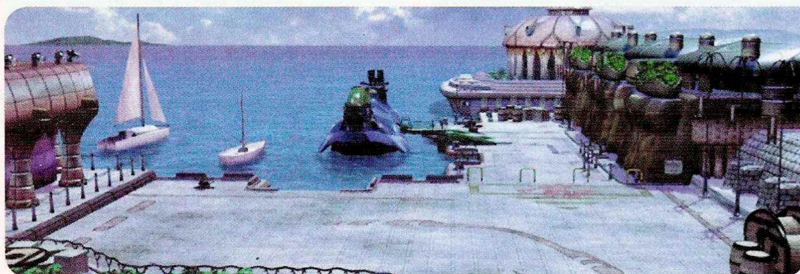
Dál už se však dostáváme na půdu fám a spekulací. Square dosud uveřejnili jen omezené množství podrobností o dvou hlavních postavách hry, kteří se jmenují Squall Leonhart a Laguna Loire. Sedmnáctiletý povýšený a chladný Squall, zřejmě částečně inspirovaný Cloudem ze sedmičky, má přes tvář dlouhou jizvu a nosí u sebe zbraň zvanou „gunblade“. Naopak Laguna je starší, moudřejší a mnohem soucitnější - je mu 27 let, a je to bývalý voják, který opustil armádu, aby se stal novinářem.

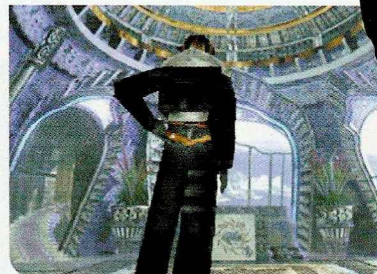
Jak se bude zápletka rozvíjet, se můžeme dnes jen dohadovat. Tetsuya Nomura se nechal slyšet, že námětem hry je „láska“ - koukněte se také na první stránku rubriky Loading.

Square přislíbili, že jejich nová hra *Brave Fencer Musashiden* bude obsahovat prémiové CD s hratelným demem a filmovými sekvencemi z *Final Fantasy VIII*, takže brzy snad už budeme vědět mnohem více.









Vedle nádherně prokreslených pozadí je slíbeno, že *Final Fantasy VIII* bude obsahovat i zcela nový systém boje.

Z DĚJEPISU TEKKEN

Lidé z Namca, poté, co se pevně uchytili na špici vysoce konkurenčního žánru arkádových závodních her, se s plnou vervou pustili do ještě tvrdšího úkolu: vykročili do bojovkové arény. A zrodil se *Tekken*...



Mnohým se rozhodnutí společnosti Namco vydat arkádovou hru založenou na playstationové technologii v prosinci 1994 mohlo zdát dost prapodivné a omezující, obzvlášť když její přímá konkurence v podobě 2-enginové vizuální žranice známé pod označením *Virtua Fighter 2* (Sega) si právě získávala srdce hráčského davu u automatů.

Pravda, *Tekken* prohrál grafickou bitvu ještě než vstoupil do ringu, ale to, co mu snad scházelo ve výtvarném ohledu, bylo vrchovatě vynahrazeno skvělou hratelností. *Tekken* přišel s revolučním ovládacím systémem, kde každé ze čtyř tlačítek odpovídá určité končetině postavy. Jen jediná hra tohoto žánru může nabídnout srovnatelnou intuitivnost hry, a to právě *Virtua Fighter*. *Tekkenu* se jednoduše povedlo dosáhnout (někteří by řekli, že i předčit) zdánlivě neohrozitelné úrovně bojovky firmy Sega. Zub za zub, kopanec za kopanec. Legendární tvůrci hry *PacMan* se zaslouženě prokousali k samotnému vrcholu automatově bojovkového kšeftu.

Důležitost volby kompatibilní technologie se ukázala o tři měsíce později, kdy si hráči v Japonsku přehrávali vlastní kopie tohoto výjimečného bojového titulu, a to na čerstvě narozené 32-bitové mašině od Sony. Po osmi sekundách nahrávání (během kterých se ti, kterým se i těch osm vteřin zdálo příliš dlouho, mohli zabavit hraním perfektní konverze klasiky *Galaxians*) a po skončení intro sekvence v působivém filmovém ztvárnění, se před hráči objevila téměř dokonalá konverze *Tekkenu*, kterého všichni už tak důvěrně znali. Dodnes zůstávají hry od Namca nejvěrnějšími arkádovými konverzemi, kterými se jakýkoli domácí formát může pyšnit.

Jak tomu obvykle bývá, hráči z Evropy si museli prožít zoufalé několikaměsíční čekání, než mohli do rukou dostat trochu pomalejší, poštou doručenou PAL verzi. Nicméně i přes rozčilující technická omezení zůstala podstata *Tekkenu* zachována - osm skvěle ztvárněných, dokonale animovaných a obdivuhodně vyrovnaných postav (plus osm subbossů) s nekonečnou hratelností v rozmanitých režimech hry. Pak asi nikoho nepřekvapí, že *Tekken* dosáhl totální celosvětové prodejnosti v řádu miliónu kopií, což ho bez problémů vyneslo na úroveň *Ridge Raceru*, dalšího zázraku té doby od Namca.



PŘED HRÁČI SE OBJEVILA TÉMĚŘ DOKONALÁ KONVERZE *TEKKENU*, KTERÉHO VŠICHNI UŽ TAK DŮVĚRNĚ ZNALI. DODNES ZŮSTÁVAJÍ HRY OD NAMCA NEJVĚRNĚJŠÍMI ARKÁDOVÝMI KONVERZEMI.

Čas je ale něco, co má ve videoherním průmyslu tendenci hýbat se dvakrát rychleji než kdekoliv jinde. A tak zatímco si virtuální bojový svět dál dělal puchýře na palcích a snažil se přivést k dokonalosti nějaká smrtonosně složitá komba, v hlavním stanu Namco v Yokohamě byl představen nový projekt, který pak po slušně dlouhou dobu zaměstnával jejich programátory. *Tekken 2* udeřil na japonské arkády v srpnu 1995 a okamžitě si získal široké zázemí věrných. O dva měsíce později se objevila jiná verze hry (nazvaná verze B), která hráčům ulehčila od dalších, těžko vydělaných penízků, a popularita série rapidně vzrůstala.

Nevyhnutelná a netrpělivě očekávaná verze pro PlayStation se objevila (opět nejdříve na Dálném východě) v březnu 1996. Firma Namco potěšila mnohé příznivce konverzí pokročilejší verze B arkádové hry. Stejně jako jeho automatová podoba, byl i playstationový *Tekken 2* ve srovnání se svým předchůdcem ve znamení značného grafického pokroku. Po Gourardově stínování se tu slehla zem

1


2


3


4

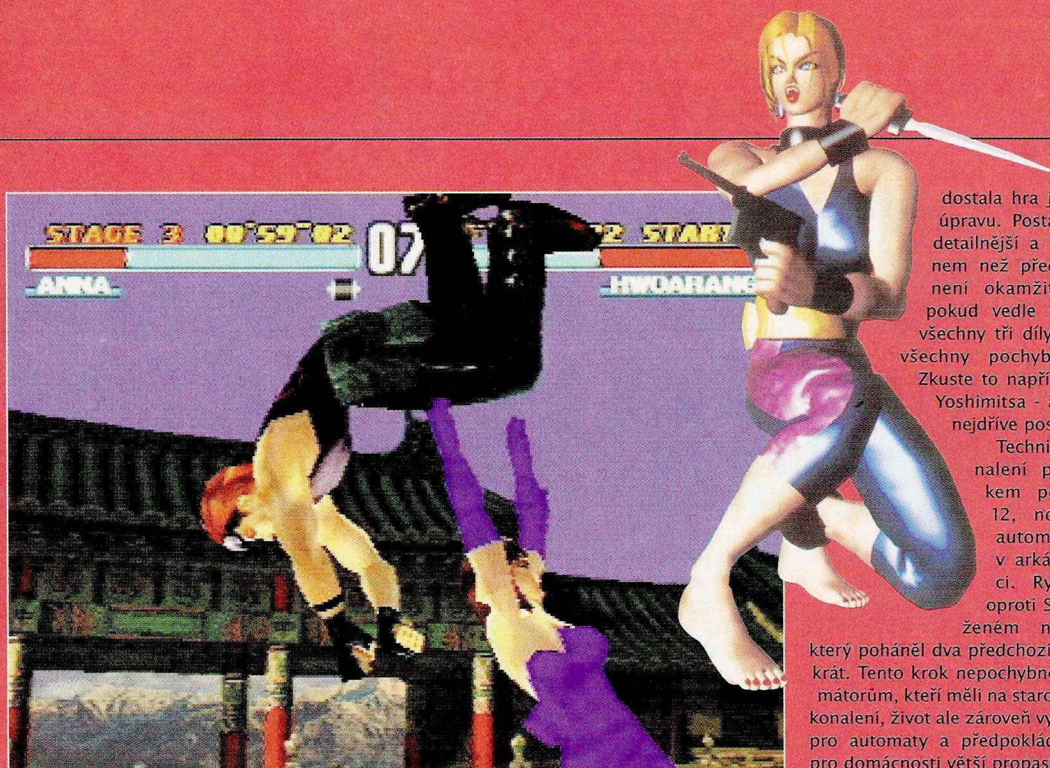

8


7


6


5


[1-3] Stínovaná grafika první hry je několik let za nejnovějším dílem. [4] I grafické poruchy byly časté. [5-8] Postavy z *Tekkenu 2* vypadaly stále trochu hranatě, ale proměnlivé osvětlení bylo velkým zlepšením.



Tekken 3 promíchává předchozí bojovníky turnaje Krále železné pěsti s novými.

dostala hra jinou působivou úpravu. Postavy jsou daleko detailnější a s lepším designem než předtím. Možná to není okamžitě zřejmé, ale pokud vedle sebe porovnáte všechny tři díly, velmi záhy se všechny pochybnosti rozptýlí. Zkuste to například s postavou Yoshimitsa - a radši se na to nejdříve posaďte.

Technicky bylo zdokonalení přímým důsledkem použití Systému 12, nového „mozku" automatu od Namca v arkádové konfiguraci. Rychlost hry se oproti Systému 11 založeném na PlayStaionu, který poháněl dva předchozí díly, zvýšila 1,5 krát. Tento krok nepochybně ulehčil programátorům, kteří měli na starosti grafická zdokonalení, život ale zároveň vytvořil mezi verzí pro automaty a předpokládanou variantou pro domácnosti větší propast, než tomu bylo kdykoliv předtím. Důsledek je jasný: zvýšilo to řádově obtížnost konverze pro naši

a místo toho přišlo na řadu proměnlivě osvětlení a lépe modelovaní bojovníci potažení detailní texturou. V šílených soubojích se také nově objevují působivé světelné efekty. Adaptace pro PS byla velkolepá: Sonyho stroj umožňoval hráčům arkádový zážitek a další spoustu bonusových herních možností. Režim Team Battle a tradiční arkáda zůstaly na svých místech a navíc se k potěše objevil režim Survival (kde musí hráči bojovat s řadou protivníků a porazit jich co nejvíce na jediný život), který se stal příjemnou a velmi oblíbenou novinkou. Navíc tu byla i skvělá volba tréninku. Ta spočívala v utkání se soupeři-fackovacími panáky. Hráč si zde za pomocí návodných ikon na obrazovce zkouší svých 10 úderových komb na statistovi.



TEKKEN 2 BYL VRCHOVATĚ PŘECPÁN RŮZNÝMI ZLEPŠOVÁKY, PŘEDEVŠÍM V OBLASTI HRATELNOSTI, JEJÍŽ POKROK SE PROJEVOVAL VE SPOUSTĚ NOVÝCH POHYBŮ.



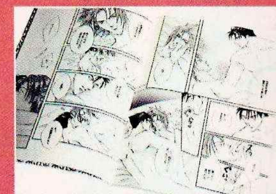
Tentokrát si hráči mohli vybrat z deseti v počáteční nabídce dostupných borců a dalších 15 měli objevit. I pak tu byla další skrytá tajemství, čekající na odhalení. *Tekken 2* byl vrchovatě přecpán různými zlepšováky, především v oblasti hratelnosti, jejíž pokrok se projevoval ve spoustě nových pohybů, možností účinných bloků a protiútoku. I když se to tehdy zdálo nemožné, lidé z Namca dokázali přepsat svou biblí hratelnosti do ještě dokonalejšího tvaru.

Ovšem tvůrci *Tekkenu* od té doby samozřejmě nezaháleli. *Tekken 3* vtrhl do arkád počátkem roku 1997 a ani mnozí cynici nedokázali skrýt vzrušení. Vizuálně 32-bitovou šedou mašinku. Mnohé hlavy rozbolely a uběhlo moře času, ale nakonec se talentovanému týmu podařilo nejen zahrnout všechna data postav z arkádové verze, ale také se jim je podařilo rozchodit v režimu s vysokým rozlišením na PlayStationu a k tomu navíc rychlostí 60 obrázků za sekundu (pro verzi NTSC), což bylo možné jedině díky použití stále komplexnějších pakovacích procedur. Pozadí by možná mohlo v ideálním případě být trojrozměrné, ale i tak je v řadě pro PlayStation daleko lepší než v předchozích dílech. Když byla překonána technická stránka problému, není důvod, proč by neměl tým uspět i s nádhernými zdokonaleními v oblasti principů hry. Výsledek by měl být, jako vždy, velkolepý...

TEKKEN CETKY











Kalendář, kde jsou bojovníci *Tekken* ztvárnění jako členové symfonického orchestru, je asi nejbizarnějším doprovodným suvenýrem v prodeji. Ostatní výrobky jsou o něco konvenčnější.

1


2


3


[1-3] Někteří lidé nevěřili, že Namco dokáže udržet kvalitu arkádové verze při její konverzi pro Sony PlayStation. Rozdíl v grafice je překvapivě malý a samozřejmě není narušena ani vynikající hratelnost.

ZE ŽIVOTA BOJOVNÍKŮ

Zatímco se pochopitelně všichni, až se *Tekken 3* vřítí do evropských domácností, zaměří na grafiku a hratelnost, PSM si dovolil podívat se na historii postav a podrobit podstatu jejich vztahů menšímu průzkumu...

Samozřejmě, že můžete prostě popadnout joypad a hrát *Tekkena 3* až do omdlení a ani jednou nepomyslet na postavy ve hře, vždyť je to „jen" bojovka. Ale vězte, že do jednoho mají k boji velmi dobré důvody.

Všechno to začalo, když se Heihachi Mishima, šéf velké finanční skupiny s bujnou kšticí na obou stranách postupujícího čela rozhodl sponzorovat to, co dnes nazýváme turnaj Krále železné pěsti. Ten proti sobě postavil nejlepší bojovníky světa. Brzy se ukázalo, že se Mishima, soudě podle jeho zacházení se sebou (nebo spíš se svými protivníky), v dětství evidentně díval na filmy s Brucem Lee a přiučil se jeho trikům.

Ovšem jaké by to bylo vítězství bez rovnocenných protivníků. Je tedy sezváno osm zdatných soupeřů, kteří se den před zahájením turnaje společně opijí do němoty. Směsice to je vskutku různorodá, někteří z nich se dokonce nacházejí v diskutabilním stavu duševního zdraví. King - mexický wrestlingový pastor, který se pro boj obléká do leopardí kůže, žije v místech, která připomínají švýcarský venkov, a stará se o opuštěná děcka. Paul Phoenix je bojový umělec, jehož posedlost proslavit se jako nejlepší bojovník na světě ukazuje na silné problémy se sebevědomím. Na turnajích většinou bojuje s Heihachiho miláčkem, medvědem Kumou, a je jednou z vzácných postav, které si mohou konkurovat v soutěži o „nejpitomější účes ve světě videoher".

Yoshhimitsu je kybernetický samuraj kosmického věku, který hledá svého mistra, nějakého Dr. Boskonovitche, který byl unesen Mishimovým spolkem a donucen pracovat na jejich tajných a bezpochyby nekalých projektech. Nina Williams je irská tajná agentka (rozuměj úkladná vražedkyně) s úkolem zabít Mishimu, její sestra se jí však stále staví do cesty. Marshall Law je jako blesk rychlý expert na bojová umění, který idealisticky bojuje za nápravu tohoto zkorumpovaného světa (zřejmě). Pak je tu Michelle, rodilá indiánka, která chce s z Heihachiho dostat odpovědi na nejasnosti kolem jejího rodu a legendy o Bohu boje. Jack je ruský válečný kyborg, který si vyvinul vědomí a chce zachraňovat nezletilá děvčátka toulající okolo chemických válečných zón. Na konec tu máme Kazuya Mishimu, který je s mužem, jež má pod palcem celý turnaj, v rodinném poutu. Přesněji řečeno je Heihachiho synem. V bizarním zvratu událostí nakonec zabije kvůli své touze po moci svého otce a jeho poražené tělo hodí bez jakýchkoliv výčitek do propasti.



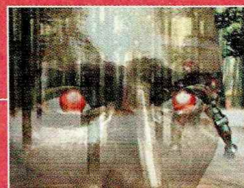
PRVNÍ, KDO CHCE KAZUYU ZKRÁTIT O KONČETINY, JE ŽENA JMÉNEM JUN Z JAPONSKA, JEJÍŽ NENÁVIST K MISHIMOVI MLADŠÍMU JE SICE ZŘEJMÁ, ALE Z HLEDISKA MOTIVACE PONĚKUD NEJASNÁ.

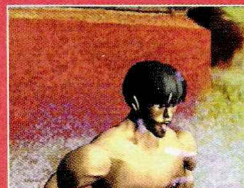
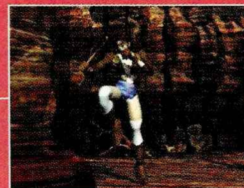
Uběhnou dva roky a Kazuya, omámený nabytou mocí a obrovským majetkem, organizuje druhý turnaj Krále železné pěsti. Na scénu vystoupí dva noví účastníci. První, kdo chce Kazuyu zkrátit o končetiny, je žena jménem Jun z Japonska, jejíž nenávist k Mishimovi mladšímu je sice zřejmá, ale z hlediska motivace poněkud nejasná. V patách jí jde Lei Wulong, atleticky zdatný detektiv z Hong Kongu, který vstoupí do turnaje žhavý na souboj s Brucem, thajským boxerským expertem, který plánuje, že Železnou pěst použije jako způsob, jak uniknout Leiho neúnavnému pronásledování.

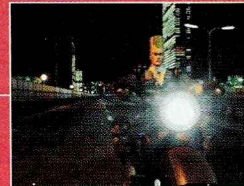
Zbytek bandy, který se poprvé nepoučil, se vrací. Paul ani tentokrát v turnaji nezvítězí, protože většinu času opět stráví zcela zaujat bojem se svým chlupatým soupeřem Kumou. King se dal na pití, po nocích se potlouká v temných alejích a najednou dostane znovu chuť na souboj. Je to dobře také proto, že je tu více sirotčích hladových krků, které je třeba nakrmit. Yoshimitsu, nyní vůdce tajné organizace Manji, skupiny zlodějů věrných zásadám Robina Hooda, doufá, že přerozdělí Mishimův majetek mezi chudé. Nininy hádky se sestrou jí i nadále překážejí při její misi, Michelle stále hledá své odpovědi a Law našel další zbloudilce, jež vede k nápravě. A kdo se to neobjeví, aby Kazumovi zkazil zábavu, jeho vlastní otec. Heihachimu se konečně podaří vstát z mrtvých, zdolat skalní stěnu, porazit svého syna a znovu získat vládu nad rodinnou společností. Ukáže se, že Kazuya se jaksi spolčil s ďáblem, zdrojem své tajemné síly. Vědom si tohoto důležitého aspektu, hodí Heihachi svého syna do kráteru nedaleké sopky.

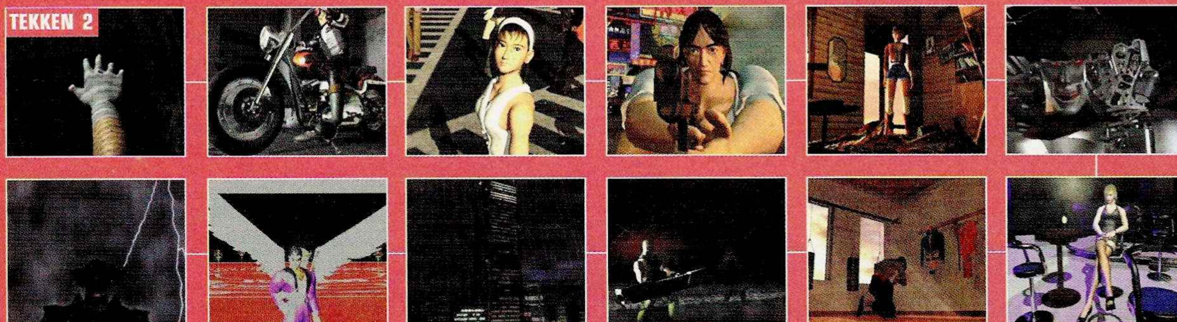
Rozhodnut napravit škody způsobené katastrofální vládou svého syna a znovu nastolit důvěru v ostatní finanční leadery, vybuduje Heihachi Tekken Force, soukromou armádu, vycvičenou k ukončení konfliktu mezi národy, aby nakrmila chudé a vůbec konala dobro. Konečně byl nastolen světový mír.





O patnáct let později, při vykopávkách na starodávném americkém nalezišti, se Heihachiho Tekken Force setká s tajemným stvořením. Na příkaz muže s bláznivým účesem se ho pokusí chytit, ale jejich pokus dopadne prachbídně a Heihachi je ponechán v nejistotě, zda jeho tým nenarazil na Boha boje. Mezitím na druhém konci světa patnáctiletý Jin, výsledek letmého doteku mezi Jun a Kazuyou, žije od posledního turnaje se svou matkou uprostřed hlubokých lesů. Díky své ženské intuici si Jun uvědomí, že Bůh boje hledá po světě duše nejlepších bojovníků světa a že její syn tedy riskuje propást to, čemu mnozí říkají charakter. Jakmile jí tato myšlenka přijde na mysl, zjistí, že se musí tomuto démonovi postavit. Neschopna ho přemoci, zemře při obraně Jina, kterému již dávno řekla, že v případě potíží má vyhledat svého děda. Jin přísahá pomstít matčinu smrt a požádá Heihachiho, aby ho učil techniku potřebnou ke zničení Boha boje. Mezitím se vrací se 46letý Paul, který během posledních let tvrdě trénoval a zvítězil v mnoha turnajích, a je samozřejmě celý žhavý zvítězit konečně i v turnaji, který se mu dosud vzpíral. Jeho úkol ale může ztížit skutečnost, že ačkoli samotný Kuma mezitím zemřel na vysoké stáří, jeho potomek strávil dosavadní život trénováním, s cílem porazit Paula v přímém střetu. Tomu se mezitím navíc podařilo přesvědčit Foresta Lawa, Marshallova syna, aby se zúčastnil turnaje i přes to, že mu to otec zakázal. Po mnoha letech boje s mezinárodním zločinem přiláká Heihachiho slib osobního ocenění na turnaj také dlouhovlasého superpoldu Leie.



MEZITÍM NA DRUHÉM KONCI SVĚTA PATNÁCTILETÝ JIN, VÝSLEDEK LETMÉHO DOTEKU MEZI JUN A KAZUYOU, ŽIJE OD POSLEDNÍHO TURNAJE SE SVOU MATKOU UPROSTŘED HLUBOKÝCH LESŮ.

Objeví se také chlápek jménem King, ale pod leopardí maskou se skrývá tvář 28letého sirotka. Byl trénován Armour Kingem a po té, co byl jeho adoptivní otec, původní King, zavražděn, zjistil si pravou totožnost vraha a chystá se na Turnaj s úmyslem prohodit pár slov s Bohem boje.

Na jiném místě v okamžicích, kdy se Jane snaží znovu naprogramovat Jacka po jeho deaktivaci satelitem na konci minulého souboje, narazí na program, který patří Mishimově průmyslové korporaci, sesterské společnosti Heihachiho finanční a. s. Po instalování nouzového náhradního programu se Jane s probuzeným Gun Jackem vydává k Heihachimu, aby jí pomohl obnovit zbytek tajného kódu Jackovy paměťové banky.

Nina strávila posledních 15 let jako pokusný králík v Boskonovichově komoře kryogenního spánku a probouzí se díky tomu stejně mladá a svěží, jako byla v den, kdy ji zajaly Heihachiho oddíly při potyčce se sestrou, jež jí zabránila v splnění závazku. Anna odmítla představu zestárnout, zatímco její sestra těžila ze spánku krásy a opatřila si vlastní komoru a propojila načasování tak, aby mohly záhy po probuzení pokračovat v načaté diskusi.

Nová krev přichází ve formě Julie Chang, archeoložky, která vzešla z Michellina rodu a chce zjistit, co se stalo její nevlastní matce. Do turnaje poprvé také vstoupí Bryan Fury pověřený úkolem uloupit informace z mozku Dr. Boskonoviche. Uvážíme-li, že chce-li úspěšně dokončit svou misi, bude muset přejít přes mrtvolu nově zdokonaleného Yoshimitsa, tleskáme jeho odvaze. Svérázně pojmenovaný Hwoarang také patří k novým tvářím turnaje. Přísahal, že použije umění tea kwan do, aby pomstil svého učitele a rádce Baeka, který padl únavou po střetu s Bohem boje. Ling Xiaoyu, šestnáctiletá čínská školačka, přichází jen kvůli penězům. Posedlá myšlenkou na vybudování lunaparku v rodné zemi Ling, doufá, že Heihachi dostojí slovu a zaplatí jí to, pokud turnaj vyhraje. Nakonec tu je Eddy Gordo, dědic trůnu v jedné z brazilských nejbohatších rodin, byl svědkem otcovy vraždy členy konkurenční rodiny. Po té, co se ve vězení naučil bojovému umění Capoeira, vstoupí Eddy do turnaje a shání informace, které by ho mohly dovést k otcovu vrahovi.

Zatím, po čtyřech letech tréninku pod Heihachiho dohledem, je připraven Jin. Třetí turnaj Krále železné pěsti může konečně začít...





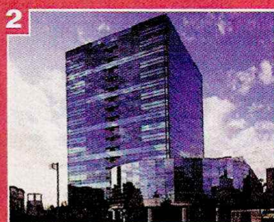
BOJOVÉ UMĚNÍ NAMCO

Mnozí už to zkoušeli, ale někdo by už měl konečně vydal bojový titul hodný srovnání se seriálem *Tekken* od Namca. V době, kdy se blížilo třetí pokračování jejího PALového vydání, setkal se PSM se sedmi členy tvůrčího týmu hry *Tekken 3*, a zjišťoval, co se dělo v pozadí.




[1] *Tekken 2* byla oproti své předchůdkyni velkým krokem kupředu, co se rozmanitosti postav a hratelnosti týče.





[1] Hlavní boss! Masaya Nakamura, prezident firmy Namco. [2] Sídlo hlavního ústředí Namco a celé společnosti R&D najdete daleko od tokijského chaosu.

Namco dopomohlo k úspěchu PlayStation měrou vrchovatou. Mezi několika málo tituly, které byly při uvedení konzol do Evropy dosažitelné, si každý povšiml dokonale hratelného a technicky brilantního prvního playstationového produktu společnosti, hry *Ridge Racer*. S dalším projektem, konverzí vlastní arkádové hry *Tekken*, vytvořili v Namco budoucí standard pro playstationové bojovky, který dosud dokázaly překonat pouze jejich vlastní programovací týmy. PSM se přidal ke skupině novinářů v budově jokohamské základny firmy a setkal se tam s týmem zodpovědným za *Tekken 3*. Tvoří ho:

Hajime Nakatani - producent
Masanori Yamada - hlavní programátor
Naoki Ito - programátor
Masahiro Kimoto - výtvarník
Katsuhiro Harada - výtvarník
Yoshinari Mizushima - mistr grafiky
Masashi Kubo - malíř

Můžete načrtnout rychlé schéma výrobního programu pro komplexní hru jako je *Tekken 3*. Například proces vývoje postav a ovládacího systému? Co je nejdůležitější a co je třeba nejlépe načasovat?
Nakatani: Po té, co tým dokončil vývoj playstationové verze *Tekkenu 2*, začali jsme plánovat *Tekken 3*. V podstatě jsme přemýšleli o tom, nakolik mají být *Tekken 2* a *Tekken 3* rozdílné. Pak se objevil nový Systém 12, který byl přibližně 1,5 krát rychlejší než tehdy s PlayStationem kompatibilní Systém 11. Vyšší rychlost dovolovala mnohem lepší grafickou kvalitu. Co se hrdinů týče, byli jsme od počátku skeptičtí ohledně zvýšení jejich počtu. Naše první úvahy se spíše soustředily na design zcela nové generace postav, která by se mohla vyvinout z *Tekken 2*. Z technického zorného úhlu bylo například důležité, že nyní v této verzi bylo možné ztvárnění pohybu pro nový styl bojového umění Capoeira. Už jsme o něm uvažovali pro *Tekken 2*, ale tehdy to bylo kvůli omezením techniky nezvládnutelné. Hlavní důraz byl kladen na to, aby hra byla ještě zábavnější než *Tekken 2*. Daleko více času jsme strávili technikou boje, abychom našli správnou rovnováhu mezi postavami.



CO SE HRDINŮ TÝČE, BYLI JSME OD POČÁTKU SKEPTIČTÍ OHLEDNĚ ZVÝŠENÍ JEJICH POČTU. NAŠE PRVNÍ ÚVAHY SE SPÍŠE SOUSTŘEDILY NA DESIGN ZCELA NOVÉ GENERACE POSTAV...

Měníte nebo upravujete rovnováhu mezi bojovníky, když připravujete verzi pro domácnosti? Stráví se při procesu vývoje hodně času zjišťováním, zda není určitá kombinace příliš silná?
Nakatani: Ne, dodržujeme stejnou rovnováhu jako v arkádové verzi. Pokud mluvíme o nebezpečí příliš silných úderů, je nutné říci, že jsme se snažili pro vyzkoušení hry najmout nejlepší hráče *Tekkenu* v Japonsku, abychom měli jistotu, že se to nestane.

Zmínili jste se o Systému 12. Jak obtížná byla konverze hry *Tekken 3* pro PlayStation v důsledku této odlišnosti arkádového hardwaru?
Yamada: Bylo vážně velice těžké překonvertovat hru pro PlayStation. I když je CPU u PlayStationu v základech stejné jako v Systému 12, bylo to velice, velice těžké prostě kvůli obrovskému množství dat pohybu a grafiky postav. Většinu času jsme strávili pakování těchto dat ve snaze vměstnat je do vnitřní paměti PlayStation.

V jednu chvíli se objevily zvěsti, že omezená paměť konverzi znemožní. Napadlo vás někdy, že se vám nepodaří dodržet slib?
Yamada: Bylo jsme tomu velmi, velmi blízko, ale jednou jsem se rozhodl, že nepůjdu k holiči dokud hru nedokončím, rychle jsem se vrátil a dohnal rozvrh (směje se). Ale vážně, v Namco je spousta výborných odborníků, kteří při pakování dat excelují a ti nám při konverzi nabídli pomocnou ruku, což se nakonec projevilo jako značné prodloužení seznamu lidí zmíněných v závěrečných titulcích hry.



Vývojový Tým snů (zleva) producent Hajime Nakatani, malíř Masashi Kubo, programátor Naoki Ito, výtvarník Katsuhiro Harada, výtvarník Masahiro Kimoto a hlavní programátor Masanori Yamada. Tekken Force firmy Namco.

Když se podíváme zpět na celou sérii, uvidíme mezi těmi třemi playstationovými hrami obrovskou technologickou propast. *Tekken 3* je úžasně rychlý a dokonalý. Bylo tu jedno konkrétní řešení nebo se vám podařila celá řada průlomů, které vám umožnili vytvořit tak vynikající konverzi?
Yamada: No, je to celá řada věcí. Například v *Tekkenu 1* a *2* nebyla každá z končetin postavy ve skutečnosti připojena k hlavnímu polygonovému modelu, ale v *Tekken 3* už je vše spojeno jako jedno tělo. A jak jsme se již zmínili, museli jsme zajistit extrémně dobrou techniku komprese dat pohybu. Například data pohybu Kinga v *Tekkenu 2* byla sice velmi rozsáhlá, až tak, že jsme si tehdy mysleli, že jsou na hranici únosnosti pro zapakování, ale v *Tekkenu 3* jsou jeho data ještě třikrát větší. Byl to boj, který se zdařil.

Používali jste Sonyho analyzér výkonu?
Nakatani: Ano, používali jsme ho zhruba od poloviny vývoje.

Byla by bez něho konverze možná?
Ito: Ano, ale trvala by mnohem déle.





[1] Všichni v řadě a připraveni. Pánové z *Tekken 3* čelí otázkám novinářů. [2] Nový režim Force je do stran skrolující bojovou záležitostí. [3] Bizarní a zároveň zábavná prémie: režim Tekken Ball.

A co PALová konverze? Co je nejobtížnější částí tohoto procesu?
Nakatani: Oproti konverzím dvou prvních her *Tekken*, byla tato poměrně jednodušší, ale hlavním problémem zůstává těsný časový rozpis, podle kterého pracujeme. Momentálně vyrábíme americkou verzi. Od začátku arkádové verze jsme neměli jediný den volno.

Můžeme tedy očekávat autentickou konverzi hry i v Evropě?
Kimoto: Zcela jistě.

Postavy pro *Tekken 3* jsou velice dobře provedené a pyšní se vyhraněným charakterem. Jak jste přicházeli na rysy jejich povah? Použili jste rysy některých členů vlastního týmu jako inspirace?
Kimoto: Je spousta způsobů jak udělat postavu. Vezměte například Eddyho, nebyla to skutečná osoba, ale výtvarníkovi se líbila myšlenka bojovníka Capoeira, a tak jsem požádal jednoho z grafiků, aby vytvořil jednoho hrdinu v tomto stylu. Vlastně jsem výtvarníky požádal, aby to byla ženská postava, ale oni to odmítli, protože by prý bylo příliš obtížné udělat Capoeirovou bojovnici, a výsledkem je Eddy. V případě Lin Xiaoyu jsme také chtěli mladou dívku, protože všechny ženské postavy byly již trochu staré - přes 25 let nebo tak nějak. Dvojbarevná panda byla určena už pro *Tekken 1*, tehdy to však technicky nešlo.

Ale není mezi nimi přítelkyně některého z tvůrců, nebo například některý z vašich dětských hrdinů?
Kimoto: Ne, opravdu ne, ale všichni si myslíme, že Mizushima vypadá jako Lin Xiaoyu (smích).



POKUD MLUVÍME O NEBEZPEČÍ PŘÍLIŠ SILNÝCH ÚDERŮ, JE NUTNÉ ŘÍCI, ŽE JSME SE SNAŽILI PRO VYZKOUŠENÍ HRY NAJMOUT NEJLEPŠÍ HRÁČE *TEKKENU* V JAPONSKU, ABYCHOM MĚLI JISTOTU, ŽE SE TO NESTANE.

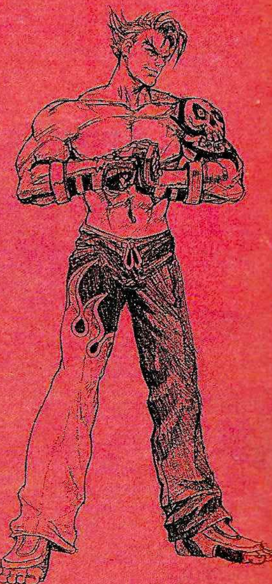
Některé postavy zůstávají po celou sérii, zatímco jiné se nedostali ani z *Tekken 2* do této poslední verze. Jaký byl klíč výběru adeptů pro třetí turnaj?
Harada: V *Tekkenu 2* jsme měli postavy subbossů, které v podstatě používaly stejné útoky jako jejich druhá standardní já - nebyl tu propastný rozdíl od původních postav. A když jsme se podívali na procentuální používání postav v *Tekken 2*, zjistili jsme, že hráči tyto hrdiny nepoužívali, to znamená, že nebyli populární a nebudili dobrý dojem. A tak jsme se rozhodli zvýšit počet postav a pak i množství pohybů, které má každý bojovník k dispozici a tehdy jsme také opustili postavy, které nepoužívala většina hráčů.

Když se *Tekken* objevil poprvé, pyšnil se revolučním ovládacím systémem, kde byla každá z končetin postavy ovládána jedním tlačítkem. Proč jste zvolili tento bojový systém a jak jste došli k názoru, že je lepší než ostatní existující systémy?
Harada: Nejdříve jsme uvažovali o systému, kde by stlačení kterýchkoliv tlačítek vyústilo v komplexní pohyb, tak jako v některých bojovkách, ale usoudili se, že by to bylo příliš jednoduché. Chtěli jsme něco techničtějšího a dospěli jsme k závěru, že tento systém bude pro vyčerpávající a zároveň intuitivní bojový systém nejvhodnější.

Hráči se teď mohou uhýbat soupeřovu útoku. Jaké důvody stojí za tímto prvkem?

JIN KAZAMA





Původní skici pro postavu Jina Kazamy.





[1-2] Zatímco na PlayStationu fungoval zbytek hry nečekaně dobře, muselo od pozadí v 3D ve verzi pro automaty ustoupit.

Harada: V *Tekkenu 1* a *2* (i *3*) existuje možnost bloku a protiútoku, ale cítili jsme, že to brzdí tok hry. Uhýbání dění nepřerušuje - je to například jako ve filmech Kung Fu s Jackie Chanem a Brucem Lee. Uhnete seráně a v zápětí následuje útok a my jsme tento rys chtěli zapojit do *Tekkenu 3*.

Také umělá inteligence se v *Tekkenu 3* zdá dokonalejší. Jak to v této hře funguje?



VÝVOJ SAMOTNÝ BYL VELICE PODNĚTNÝ A JÁ VĚŘÍM, ŽE TOTO JE JEDEN Z MÁLA INTERNÍCH VÝVOJOVÝCH TÝMŮ, KTERÉ VYTVÁŘENÍ HRY V PODSTATĚ BAVÍ.



Kimoto: V *Tekkenu 1* a *2* byla umělá inteligence závislá na rozhodnutích a pohybech hráče, ale tentokrát byla do CPU zařazena náhodná volba, která by to měla hráčům trochu více zkomplikovat.

Měli jste čas zahrát si nějakou jinou hru?

Harada: V poslední době jsme na arkády neměli moc času, ale Kimoto a já jsme nějakou dobu hráli internetovou hru *Ultima Online*, když jsme se kolem půlnoci dostali domů.

Jací jsou vaši oblíbení hrdinové?

Mizushima: Já mám obzvlášť rád Jina a Xiaoyu, což jsou dvě postavy, jejichž vytvo-ření mi zabralo hodně času.

Kubo: Paul a King protože jsou ve srovnání s ostatními postavami tak trošku podivíni.

Kimoto: Mně se v celé sérii líbí Nina, ale také Eddy z *Tekken 3*, hlavně proto, že mi tyto konkrétní postavy daly pořádně zabrat.

Harada: Z celé série mám rád Heihachiho, ale mým nynějším favoritem je Jin z *Tekkenu 3*. Je to hlavní postava a jako taková nesmí být příliš silná ani slabá, ale dokonale vyvážená. Trvalo mi pěkně dlouho než jsem si byl jistý, že bude dobrým reprezentantem hry.

Ito: Také Jin, protože nemá žádné zvláštní pohyby, které by byly příliš silné a líbí se mi pocit, jakým působí jeho ovládání.

Yamada: Jako programátor jsem stále musel kontrolovat kód a pro tento účel jsem většinou volil Lin Xiaoyu, teď jsem ale začal používat Leie.

Nakatani: King, protože jeho ovládání je docela jednoduché - i když většina z těch chlápků tady kolem s tím nesouhlasí. Má také mnoho nebezpečných pohybů, kterým se není snadné vyhnout nebo ubránit.

Co se vám líbilo víc, vytvářet hru nebo ji dokončovat?

Yamada: Na začátku to byla zábava, protože každý přicházel se svými nápady, co by se ve hře mělo objevit. Ale jak se blížil konec termínu, začali jsme některých nápadů litovat a vypadalo to jako „Proč jsi o tom vůbec přemýšlel?" A přišly pěkně těžké časy. Po dokončení japonské verze musíme udělat ještě ostatní konverze a momentálně nás to už velmi unavuje. Vývoj samotný byl velice podnětný a já věřím, že toto je jeden z mála interních vývojových týmů, které vytváření hry v podstatě baví. Pokud by nás to nebavilo, nemohli bychom vytvářet tak dobré hry.

Když je teď série *Tekken* světově úspěšná, pocítili jste i dramatický nárůst platů?

Nakatani: (smích) Nevíme kolik kdo z nás bere, ale většina si myslí, že jsou to právě oni, kdo berou ze všech nejvíce.





[1] Veteráni *Tekken* jako Heihachi a Yoshimitsu se vrátili a užívají si grafického vylepšení. [2] Do turnaje samozřejmě vstupuje i nová generace bojovníků.

Jak člověk stane skutečným mistrem v *Tekkenu 3*?

Yamada: Opakováním všech pohybů 100krát než se jde do postele... (smích) a hraním proti lidem, kteří jsou lepší než on.

Nakonec, kdo je lepší bojovník: Bruce Lee nebo Jackie Chan?

Všichni: Bruce Lee.

■ VÝROBCE:	Namco	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	bojovka





[1] Efekty září ve stínech. [2] A už se složil jako pytel brambor. [3] To je ono! [4] Svaly proti stroji - skrytá postava Gun Jack si vyšlápl na Lei Wulonga. [5] Zavalitý medvěd Kuma je prvním skrytým bojovníkem.









Tekken 3

Třetí Turnaj železné pěsti je zde, ale stojí vůbec za to, jít do toho, když se ještě zotavujeme z turnaje číslo jedna a dvě? PSM říká: „Jasnačka!!!"

Nechť boje ustanou. *Tekken 3* je ta nejlepší bojová hra na PlayStation. Žádná jiná se jí nemůže rovnat, a to ani v hloubce, ani co do zábavy, žádná se jí nevyrovná skvělými pohyby, grafikou, animací ani skvělým potěšením, které skýtá samotné hraní. Ale to jste nakonec již sami věděli, nebo alespoň tušili, že ano...

Nemůžeme popřít, že *T3* se od *T2* neliší asi tolik, jak mnoho z vás asi doufalo. Má stejný systém a základ grafického zpracování. A ta pozadí stále nejsou ještě úplně trojrozměrná, jsou to spíše takové obalené dvojrozměrné zbytky pokroucené tak, aby působily trojrozměrným dojmem. Navíc evropská verze hry má malé okraje a je viditelně o něco pomalejší než NTSC originál. Škoda.

TVÁŘE PŮSOBÍ O POZNÁNÍ REALISTIČTĚJI A POHYBY JSOU PLYNULEJŠÍ A DOKONCE I VĚRNĚJŠÍ MISTRŮM BOJOVÉHO UMĚNÍ.

Nicméně i přesto vypadá *T3* lépe než jeho předchůdce, bojovníci mají více polygonů a i jejich oblečení je mnohem propracovanější, tváře působí o poznání realističtěji a pohyby jsou plynulejší a dokonce i věrnější mistrům bojového umění, u nichž bylo právě pro tuto hru sejmuto motion-capture. Tekkenistům na částečný úvazek to možná přijde k smíchu, ale pravověrní ocení tyto změny okamžitě. A nakonec ony zmíněné okraje a rychlost nikterak neovlivňují hratelnost.

Co se hratelnosti týče, hlavní opravdu důležitou novinkou je úkrok stranou (viz rámeček o dvě stránky dále). Útokům se tak lze vyhnout, nepřipravené nepřátele můžete napadat z více stran, což dříve nebylo možné. Naštěstí to hře opravdu přidává na zábavnosti.

Síla polygonového enginu, jímž *Tekken 3* disponuje, je vidět v tom, že nezávisle na počtu bojujících si vše zachovává velice realistický dojem. Grafika nemá nejmenší chybičku. Celé hodiny jsme hru projížděli a hledali alespoň jeden vadný poly- ▶




[1] Souboj oblud. [2] Ogre se zjevuje ve dvou formách, druhá využívá ducha padlého Heihachiho a je opravdu nepříjemná.













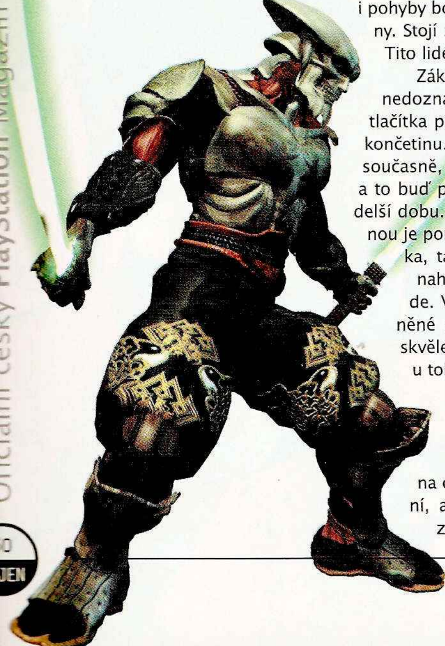
[1] Mokujin nemá žádné vlastní chvaty, místo toho kopíruje druhé. [2] Paul nastavuje druhou tvář. [3] Skvělý výpad - Forest Law se otáčí zády k padlému nepříteli a třese se vzteky. [4] Skvělý úskok, n'est pas? [5] Fáma byla pravdivá. Paul své nervy již nedokáže udržet na uzdě.

UMĚT ZASTAVIT SMRŠŤ ÚDERŮ DŘÍVE, NEŽ NA VÁS DOPADNE, JE PŘINEJMENŠÍM STEJNĚ DŮLEŽITÉ, JAKO UMĚT ÚDERY ROZDÁVAT.

gon, ale jediným výsledkem tohoto snažení bylo, že nás pěkně pálily oči. Bojovníci mohou mít do sebe propletené klouby, z těla může vycházet sedm odstínů jisker způsobených údery, člověk a zvíře se do sebe mohou ve vzduchu pěkně zamotat, a přesto hra plyne skvěle a postoje i pohyby bojovníků jsou dokonale zachovány. Stojí za to, celou věc jenom sledovat. Tito lidé se doopravdy MLÁTÍ.



Základní tekkenovský styl boje díkybohu nedoznal žádných změn. K dispozici máte dvě tlačítka pro údery, přičemž každé ovládá příslušnou končetinu. Kombinace tlačítek můžete mačkat buď současně, a/nebo je spojovat se směrovými tlačítky, a to buď pouze krátkým stiskem nebo podržením na delší dobu. Tak dostanete zvláštní pohyby. Úkrok stranou je poněkud nešikovně umístěn na směrová tlačítka, takže to vyžaduje jedno nebo dvě pohnutí nahoru či dolů, než ho vaše postavička provede. Velice vám doporučujeme umístit výše zmíněné pohyby na tlačítka L1, L2 - což umožňuje skvěle flexibilní volba ovládání. Když už budete u toho, přesuňte také základní kombinace (úder levačkou + kop levou nohou a úder pravačkou + kop pravou nohou) na zbývající volná tlačítka a přinejmenším si alespoň vyzkoušejte Dual Shock. Důsledky z dění na obrazovce se projeví řadou cuknutí a bzučení, ale bohužel se zdá, že nastávají s malým zpožděním, což může některé z vás trochu rozhodit. Přesto je to na pět minut docela legrace.



Poté, co se seznámíte se základy boje, je vaším úkolem zvládnout časování zvláštních pohybových tlačítek - nesmí to být příliš pomalu, ani moc rychle. Jakmile se to naučíte, sami budete překvapeni, jak rychle se přiučíte dalším speciálním trikům a jak přesvědčivě dokážete v ringu vystupovat. Pak přicházejí komba (řetězce zvláštní úderů), komba o deseti krocích, omráčení, vyvedení z rovnováhy, protiúdery (hlavní a vedlejší) - tak začíná dlouhá a trnitá cesta k tekkenovskému mistrovství. *T3* je neuvěřitelně složitá potvora. Za základním systémem chvatů se skrývají proti-



PŘÍDAVEK Č. 1: TEKKEN FORCE

Režim Force je patrně nejdivočejší z nových extra věcí. Pamatujete si ještě na do stran skrolující bojovky? Force Mode je holdem těmto mistrovským dílům minulosti, svou postavu musíte provést po plynule skrolujícím světě zleva doprava a přitom pobít všechny příchozí. Ostatní postavy mají funkci bossů na konci úrovní (je jich zde celkem osm) a objevuje se zde i nová formace oddílů Tekken-Shu - temně odění chlapíci, něco na způsob ninjů. Ti se na vás často vrhnou až tři najednou. S každým vítězstvím získáváte extra čas a občas i hnědý pytlík s jídlem (patrně grilované kuře), který doplňuje ubytou energii. Je to hra sama o sobě. Opravdu stojí za to.







Tekken 3

MODUS OPERANDI

Tekken 3 nabízí širokou škálu modů, která má zajistit, že si hru budete vychutnávat co nejdéle.

Režim Arcade: Základní automatová hra. Vyberete si jednoho bojovníka a pak budete bojovat proti deseti dalším, které vám vybere počítač. S tím, jak objevujete jednotlivé skryté postavy, se tyto připojují k celku bojovníků, tedy nebojujete pouze jako extra postavy, ale také se s nimi dříve či později setkáte v roli počítačem ovládaných protivníků v režimu pro jednoho hráče.

Vs režim: Patrně ten opravdový tekkenovský nářez. Vždyť to znáte - dva hráči si vyberou každý jednu postavu a snaží se holýma rukama zabít toho druhého. No také při tom používají nohou, a také mentálních paprsků. A ohnivého dechu. A tak dále...

Režim Team Battle: Moc elegantní. Vyberete si určitý počet bojovníků (od jednoho do osmi) a ten pak naplníte jednotlivými odhalenými postavami. Když budete hotovi, CPU provede totéž (nebo to může provést také druhý člověk). No a pak už je na řadě bojování. Utkají se první hráči z obou týmů, přičemž vítěz zůstává v ringu. Tak to jde dál, až nakonec jeden tým už nemá žádné bojovníky. Kdo porazil koho ukazuje tabulka a nakonec je vyhlášen celkový vítěz.

Režim Practice (trénink): Všechny triky, jimiž ten či onen bojovník disponuje, jsou vepsány do tabulek tohoto modu (až na pár komb a skoro neproveditelných kousků). Takže zvolte si tréninkový režim, vyberte bojovníka, vyberte sparing-partnera (který bude trpělivě stát a nechá se řezat) a pak na vás již nečeká nic jiného než samé údery, kopy, zapamatovávání si úderů, sledování účinnosti vlastních zásahů skrze display na obrazovce, atd. Velmi užitečné.

Režim Survival (přežití): Vyberete si jednoho bojovníka a musíte se opět celou hrou prokousat, ovšem s tím rozdílem, že váš ukazatel energie se po každém boji nedoplňuje. Takže pokud to v jednom souboji budete mít pouze o chlup, zbude vám do dalšího velice málo energie a tedy mizivá šance. Za každé vítězství sice dostáváte určitou energii, ale je jí stejně po čertech málo. Čím více soubojů vyhrajete, tím jste lepší. A tak to jde dál a dál. Do té doby než zemřete.

Režim Time Attack: Hrajete hru (ve stylu Arcade), přičemž vám záleží pouze na počítadle v pravém horním rohu ukazujícím čas. Čím rychleji hru projdete, tím lépe.

Režimy Tekken Force a Tekken Ball: Viz ostatní rámečky.

[1] Co postrádá Gun Jack v rychlosti, vyrovná silou. [2] Nimble Xiaoyu je silná především v kopech. [3] Eddyho jednoduše spustitelná komba jsou snadnou věcí i pro začátečníka. [4] Dostanu tě na lopatky, chlapče. [5] Známé postavy mají nové sady chvatů - některé klasické věci však byly zachovány.

1


2


5


4


3


POSTOJE I POHYBY VŠECH BOJOVNÍKŮ JSOU DOKONALE ZACHOVÁNY. STOJÍ ZA TO CELOU VĚC JENOM SLEDOVAT.

chvaty, které mají útok zablokovat. Totiž umět zastavit smršť úderů dříve, než na vás dopadne, je přinejmenším stejně důležité, jako umět údery rozdávat. To často závisí na vašem postoji (zda jste přikrčeni nebo stojíte) a také na směru, z něhož je útok veden. Uskakování, utíkání (prodloužené uskakování), výskoky, skoky a úklony vám umožní vyhnout se úderům; vědět, kdy uskočit a kdy naopak vyrazit vpřed, je klíčově důležité. Při každém kroku, který se naučíte, se před vámi otevírá dalších pět možností. A u každé postavy je tomu jinak...

Na rozdíl od *Tekkenu 2* se bojovníci ukrytí pod symboly otazníku ukazují v řadě za sebou, přičemž nezáleží na tom, kterého ze základních jste si vybrali. V poslední verzi hry musíte hru dohrát několikrát, než si vysloužíte zvláštní postavu (viz rámeček Tajnůstky, kde najdete více detailů).

ÚSKOK STRANOU

Jedním z nejdůležitějších nových prvků hry *Tekken 3* je úskok (či úkrok) stranou. V bojovnických kruzích nepředstavuje tento trik nic nového pod sluncem (používal jej dokonce i starý *Toshinden*), avšak jeho použití v *T3* činí hru mnohem napínavější a dokonalejší.





HOŘKÝ KONEC

Jak jistě dosvědčí ti, kdo znají *Tekkena 1* a *2*, tato hra je požitkem nejenom, když objevujete skryté postavy a režimy, ale i když se pohodlně opřete v křesle a vychutnáváte si postavy a videosekvence. Každá z nich říká něco více o každém bojovníkovi. Tyto videosekvence si můžete prohlédnout skrze režim Theatre. Je to velmi chytré, nejenom, že můžete sledovat, jak postavy skončí, ale když vložíte do přístroje disk se hrou *Tekken 1* či *2*, můžete si prohlédnout i tyto. Zde je pět nejoblíbenějších filmečků, včetně cenzurované verze závěrečného klipu Anny (oj, oj, k plné verzi s odhaleným vrškem se dostanou jenom Japončíci)...

ANNA WILLIAMS



PAUL PHOENIX



TIGER JACKSON



GON



YOSHIMITSU



Když se vám to podaří, máte k dispozici celkem 20 postav - což je mnohem více než v kterékoliv jiné bojové hře (až na původní *Tekkeny*). No dobře, je to trochu přehnané tvrzení, neboť např. Kuma a Panda nebo Ogre a True Ogre používají stejné chvaty, Mokujin si zase - i když naprosto brilantně - půjčuje chvaty od ostatních postav náhodně na začátku každé hry, takže vlastně také není „vlastní“ postavou. Poslední dvě postavy jsou Dr. Boskonovitch a Gon. Ty získáte pouze tehdy, když uspějete ve dvou extra režimech (viz rámeček Tajnůstky).

MOŽNÁ, ŽE NĚKTEŘÍ BOJOVNÍCI POUŽÍVAJÍ LACINÉ TRIKY, ALE KAŽDÝ HRÁČ HODNÝ TOHO JMÉNA MÁ ŠANCI NAUČIT SE PROTIÚDERY A JEJICH PODRAZY ODVRÁTIT.

Dokonalé propracování postav znamená, že žádná nemá absolutně navrch. Možná, že někteří bojovníci používají laciné triky nebo úskoky, ale každý hráč hodný toho jména má šanci naučit se protiúdery, a tak jejich podrazy a rány pod pás odvrátit, načež je ještě může za takovou levotu náležitě ztrestat. Přežijí pouze ti silní, féroví a schopní.

Taková spousta postav, režimů a voleb je darem seslaným bohy (boje). Za prvé, příslib odhalení tajemství a extra bonusů



1


2


3


[1] Rychlý úkrok stranou, jeden kryt, a Heihachi je ve skvělé přehazovací pozici.
[2] Bummmm... [3] Pozadí vypadá trojrozměrně, ale je to v podstatě dvojrozměrná tapeta.

Tekken 3

PŘÍDAVEK Č. 2: TEKKEN BALL:

Šííílenééé! Od chvíle, kdy se zpřístupní, vám tento režim poskytne hodiny zábavy s „alternativním" způsobem boje. Místo aby bojovníci mlátili sebe, buší do velkého míče, s nímž hrají plážový volejbal na život a na smrt. Pokaždé, když se míč na vaší straně kurtu dotkne země, ztrácíte část energie - jak jednoduché. Pochopitelně můžete tu a tam chytře zasadit i přímou ránu, a to když je míč zrovna ve vzduchu. Navíc, když k odpálení míče použijete speciální grify, způsobí po dopadu na zem mnohem větší škodu než normálně a ještě k tomu se energie několikrát odpalovaného míče kumuluje.








[1] Režim Time Attack je příjemným rozptýlením poté, co hru zvládnete. [2] Zkuste si celou hru projít v co nejrychlejším čase.



vás stále nutí hru hrát. Teprve vytrvalou pílí a nakonec dosaženým mistrovstvím se dostanete ke všemu, co hra dokáže nabídnout. Ve skrytu duše vám totiž neustále budou hlodat ony prázdné škatulky, do nichž byste si rádi zařadili slíbené extra postavy...

Za druhé, poté co získáte všechny postavy, zvládnete i takovou zvláštnost, jakou je Tekken Ball a spatříte, jak funguje FMV v režimu Theater, budete se muset ještě naučit všechny chvaty používané tím či oním bojovníkem - mnoha z nich lze docílit jenom velice komplikovanými kombinacemi tlačítek a na sekundu přesným načasováním.

Právě zde se musíte neustále rozhodovat: v každém okamžiku totiž můžete hru hodit do krabice a jít si zahrát něco méně náročného. Ale jestli máte ten dojem, že tomu asi tak bude, pak *Tekken 3* není hrou pro vás. Jednoduše ho nejste hodni. *Tekken 3* je mistrovské dílo pro opravdové fajnšmekry - bojová hra pro bojové znalce. Je to hra pro hráče, kteří mají čas, schopnosti a odhodlání zasvětit v následujících šesti měsících značnou část nočních hodin zvládnutí tohoto umění - umění *Tekkenu 3*. Je to vůbec nejlepší bojová hra, která kdy byla vytvořena, a pokud ji nechcete hrát až do úplného vyčerpání, pak to není tím, že by měla nějakou chybu. Je to jednoduše proto, že jste příliš bojácní a slabí. Ustupte proto stranou a udělejte místo skutečným Králům ocelové pěsti. Nechť boje opět vzplanou.

TEKKEN 3 JE MISTROVSKÉ DÍLO PRO OPRAVDOVÉ FAJNŠMEKRY - VYNIKAJÍCÍ BOJOVÁ HRA PRO BOJOVÉ ZNALCE.

Daniel Griffiths 

Alternativy...

Tekken 3	10/10
Tekken 2	10/10
SF EX + Alpha	9/10
Tekken	9/10
Dead Or Alive	8/10
Soul Blade	8/10

TAJNŮSTKY

Zisk Tigera: Dohrajte režim Arcade 16 krát do konce s různými postavami, pak najeďte kurzorem na Eddyho a stiskněte start. Tiger má stejné chvaty jako Eddy a v podstatě se liší pouze oblečením a účesem.

Odlišný film Gun Jacka: Nejprve získejte jeho alternativní oblek (viz výše) a pak v něm dohrajte hru do konce.

Přístup do režimu Theatre: Vyhrajte s každou z původních deseti postav. Když hru dohrajete se všemi kromě Dr. B. a True Ogre, získáte extra volbu pro zvuk.

Zisk Dr. B.: Dohrajte do konce 4 krát režim Force.

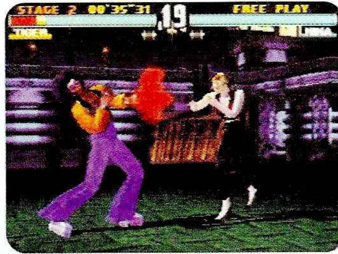
Zisk Gona: Dohrajte jednou Tekken Ball.

Změněné kostýmy: Musíte hrát jako každý z následujících bojovníků v následujícím počtu bojů v libovolném herním režimu (s výjimkou tréninkového). Nezáleží přitom, zvítězíte-li či nikoliv: hrajte jako Jin 50 krát, Ling 50 krát, Anna 25 krát a Gun Jack 10 krát.

Skryté postavy: Dohrajte hru do konce v režimu Arcade jednou, dvakrát a tak dále, přičemž s každou novou hrou objevíte skryté postavy - celkem jich je deset. Objevují se v následujícím pořadí: Kuma/Panda (úderem zvolíte Kumu, kopem Pandu), Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre, True Ogre.

Přístup do režimu Tekken Ball: Dohrajte hru s jakýmikoliv devíti bojovníky.






VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

GRAFIKA:	Bez jediné chybičky, skvěle plynulá. Dokonalá. 10
HRATELNOST:	Širá jak oceán a neuvěřitelně přitulná. 10
ŽIVOTNOST:	Čeká vás dlouhý život s *Tekkenem*. 10

Nejlepší bojová hra na světě vůbec. Skvělá od samého začátku, a čím déle ji hrajete, tím je stále lepší. Absolutně nic se jí nevyrovná.

10 Z DESETI



[1] Nikoliv nepodobné situaci, v níž se ocitl mladý Beckham na MS. [2] Mužstva přicházejí na plac. [3] Nádherné góly se střílí z rohů. [4] Nádherný stadion. [5] Ruku na srdce, je to bomba.

ISS Pro '98

„Ach jó, vás ještě baví fotbal? Pořád vám ještě neleze krkem?" Ale počkejte pane, toto není ledajaký fotbal...

Řečeno fotbalových jazykem, Konami vydáním *ISS Pro '98* poslala EA varování. I když *World Cup '98* si získá pozornost skvělou prezentací a perfektní úvodní sekvencí, *ISS Pro '98* se takovému podbízení odmítá propůjčit. Vložíte disk do přístroje a ještě než stačíte postřehnout, že hra již běží, ozve se hlas Tonyho Gubba, komentátora BBC, který poněkud samozřejmě prohlásí: „*International Superstar Soccer Pro '98.*" A poté: „Zdraví vás Tony Gubba." Možná, že to nebude tak luxusní jako čtveřice profíků z *World Cupu*, ale funguje to na výbornou.

Ti, kdo znají původní verzi hry, se budou okamžitě cítit jako doma. Nakonec základ zůstal na první pohled nezměněn. Hráči jsou velcí, svalnatí a o něco zakulacenější než hranaté polygony jejich předchůdců. Vizuální stránka nepředstavuje na první pohled nějaký velký krok dopředu, že tu ale je značný rozdíl poznáte teprve tehdy, když si pustíte původní verzi a obě hry srovnáte.

Podstatných změn k lepšímu doznala i animace. To je jednoduché, softwarové společnosti se totiž čím dál více obeznamují s technologií motion-capture, navíc se projevují i zkušenosti z minulých titulů, takže nyní sklízíme plody tohoto vývoje. Pohyb hráčů působí zatím vůbec nejrealističtějším dojmem. Co se týče zpomaleného opakování po vstřelení gólu, zde je pohyb naprosto skvělý. *ISS Pro '98* má vyšší fps a i celkově působí mnohem realističtěji než předchozí verze - tak tomu ostatně má být.

Ale skončeme již s vyzdvihováním ozdob. *ISS Pro* je skvělou hrou především



[1] Další z mnoha žlutých karet. [2] Nepěkná situace pro obranu.





■ VÝROBCE:	**Konami**	■ DISTRIBUTOR:	**Konami**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**září**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**sportovní**

proto, že je tak jednoduchá. Abyste si hru mohli dosyta užít, musíte znát pouze omezený počet věcí. Například umět poslat pas z nohy na nohu, to je opravdu věc. Můžete posílat pasy přes polovinu hřiště, a co je ještě důležitější, i kolmé přihrávky. K tomu přidejte ještě střelbu, hlavičkování, bránění a zrychlení, a to je tak vše, co musíte znát. I když ne tak docela...

Uprostřed tohoto jednoduchého základu několika tlačítek se skrývá neuvěřitelné množství taktických nuancí. Máte zde přes deset formací, z nichž si můžete vybírat, na obrazovce viditelnou volbu, které hráče umístíte do jaké části hřiště. *ISS Pro '98* je podle všeho jednou z mála videoher, kde se opravdu vyplatí znát předmět. Je to hra, kterou si oblíbí především opravdoví fotbaloví nadšenci, neboť vše, co se zde děje, je maximálně realistické. Například pokud stisknete trojúhelníkové tlačítko, pošlete kolmou přihrávku dopředu, což je pas, který směřuje několik metrů před nabíhajícího hráče. Někdy se vám také může stát, že míč ztratíte, ale útočníkovi se podaří zbavit třech obránců a vstřelit vám gól. Pokud o fotbalu něco víte, měli byste si počínat lépe než někdo, kdo je absolutní novic.





[1] Pokud nevíte co s tím, nakopněte míč směrem ke středové čáře.
[2] Hráči jsou nastaveni podle své výkonnosti, takže Anglie by to měla Walesu nandat.

ISS PRO JE SKVĚLOU HROU PŘEDEVŠÍM PROTO, ŽE JE TAK JEDNODUCHÁ. ABYSTE SI HRU MOHLI DOSYTA UŽÍT, MUSÍTE ZNÁT POUZE OMEZENÝ POČET VĚCÍ.

Skórování neprobíhá v této hře nějakým náhodným způsobem. Musíte vědět jak na to, a poté co vsítíte gól, také budete vědět, že jste toho dosáhli zaslouženě. To možná zní poněkud banálně, ale ti, kdo hráli *World Cup '98*, jistě vědí, že kolikrát vstřelili branku z třiceti metrů a sami se museli trochu stydět, neboť výkon brankáře byl ubohý. V této hře s pokusy na náhodu nic nepořídíte. Ne že by ale nešly dávat nádherné góly. Nejlepším prostředkem, jak toho dosáhnout, jsou hlavičky a nůžky, nebo můžete také zkusit brankáře elegantně přehodit.

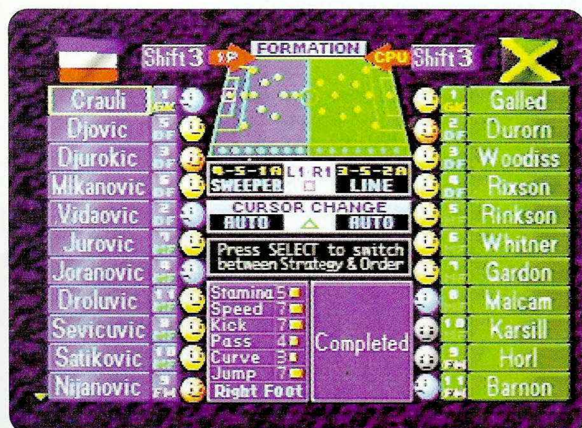
Pro novou verzi vyvinuli u Konami možnost zvolit si rychlejší verzi, a i když je to zajímavá věc, maximální rychlost si zvolíte možná tak pouze u režimu pro dva hráče. Když totiž hrajete sami, hodí se začít trochu pomaleji, neboť hra je v režimu pro jednoho hráče o poznání složitější než *World Cup '98* od EA.

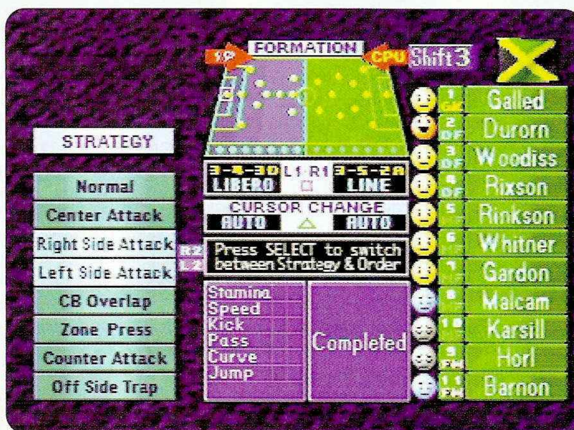
ISS Pro '98 je tou nejlepší fotbalovou hrou, která je na trhu. A nějaké vady? Není jich zas tolik. Zvuk kopnutí do míče je příšerný, a některé dresy nejsou dostatečně odlišené, například rozeznat Jamajku od Brazílie dá pěkně zabrat, stejně tomu je ještě v jednom nebo dvou dalších zápasech. Ale když hrajete v roli Nizozemska, máte k tomu doprovod dechové kapely, a to se nám líbilo. Dosud nejlepší fotbalový simulátor.

Steve Bradley 

TAKTIKA HRY

Jak postupně nabýváte zkušeností, hraje větší roli i strategie. Je zde spousta formací, můžete hrát s liberem, jedním hrotem, nebo jak si prostě vyberete. Hlavně zkontrolujte, aby hráči byli zdravotně v pořádku.





Rovněž můžete vybírat z velkého množství taktických variant - ofsajdová past, protiútok - na vše časem přijdete. Je však nutné hrát vzhledem k síle hráčů, které máte k dispozici. Pokud máte rychlé útočníky, pak jejich rychlost využijte. Můžete tak zlikvidovat pomalé obránce.

Alternativy...

ISS Pro '98	9/10
Actua Soccer 2	9/10
ISS Pro	9/10
World Cup '98	9/10
Three Lions	8/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Animace je plynulá, dresy jsou skvělé.**	*9*
■ HRATELNOST:	**Výborná, vyvážená, přehledná.**	*10*
■ ŽIVOTNOST:	**Ve dvou je to nekonečný příběh.**	*10*

Ve svém oboru nemá soupeře. Navzdory všem kladům posledního hitu od EA je toto mnohem lepší hra. Věřte tomu, a co více, kupte si ji. Je to to nejlepší.

9 Z DESETI

Fluid

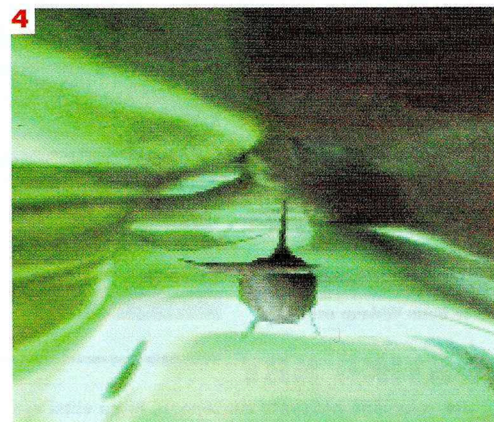
Hudební průmysl prý skomírá proto, že lidé raději **hrají počítačové hry.** Je-li tomu tak, pak zde je další hřebík do jeho rakve: hra, která vám umožňuje **vytvářet si vlastní hudbu...**







[1] Jste delfínem na dně oceánu a teď musíte pouze plavat a relaxovat. [2] Aby věci vypadaly zajímavěji, můžete se na sebe podívat i z jiného úhlu. [3] Čím dříve do hudebního světa vkročíte, tím lépe. Poplavete-li blízko spodnímu okraji obrazovky, přidáte tím basy. [4] Další trojrozměrný svět připomínající střeva velryby.



Podle posledních hysterických z práv stojí hudební průmysl jednou nohou v hrobě. CD se prodává stále méně, hudební časopisy krachují a album vyhraje hitparádu i tehdy, když jej členové kapely prodají několika svým kamarádům.

Kdo za to může? Pochopitelně vy, co se divíte. Vy a vaše Sony PlayStation, pop medium nové epochy. Videohry jsou kulturou konce devadesátých let. Jako důkaz stačí uvést, že časopis, který právě držíte v ruce, se může ve Velké Británii pochlubit mnohem větší prodejností než kterýkoliv hudební časopis.

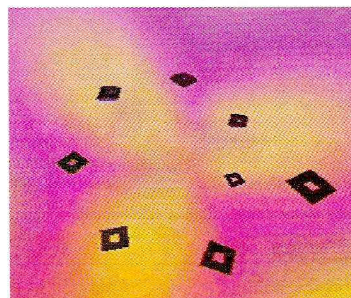
A není to pochopitelně jenom PlayStation. Zkroušené gramofonové firmy rovněž obviňují internet, DIY taneční hudbu (hudbu nekupujte, tvořte si ji sami) a všechny ostatní kromě sebe samých. A teď ty, které mají nejvíce nahnáno, čeká další šok v podobě vydání *Fluid*, hry, která umožňuje spojit beztak zlé PlayStation s aktivitami amatérských hudebníků, a stát se tak vlastně samostatných hudebním nástrojem.

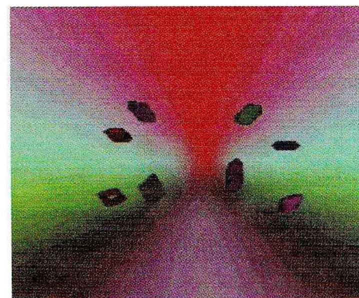
Fluid představuje první interaktivní hudební balík pro PlayStation. V prostředí *Fluidu* se zhostíte role delfína - pravda, je to trochu profláklé, ale když máte stvořit nějaký zajímavý svět pod hladinou moře, jistě si k tomu nevyberete kraba, nebo snad ano? A delfíni jsou fajn. Jednoho dne budou zachraňovat svět.

Ale pojďme již k vašemu úkolu, pokud je to to pravé slovo (nejde totiž o nic obtížného a splníte jej doslova v leže). Máte navštívit 12 snových krajin a po cestě sbírat hudební motivy - to jsou takové kroužící grafické symboly, do nichž jednoduše vplujete. „Možná to je něco jenom pro echt nadšence," říkáte si asi. No, možná máte pravdu a také je možné, že mnoho lidí se s tím, co jsme právě popsali, naprosto spokojí, avšak hra nabízí ještě daleko zajímavější věci.

Až se trochu v herním prostředí otrkáte, můžete si vyzkoušet editační režim, který nabízí velké množství zvuko-

FLUID UMOŽŇUJE SPOJIT PLAYSTATION S AKTIVITAMI AMATÉRSKÝCH HUDEBNÍKŮ A UČINIT HO TAK VLASTNĚ SAMOSTATNÝM HUDEBNÍM NÁSTROJEM.





Stejně tak, jak můžete dovádět s hudbou, je možné si pohrát i s vizuální stránkou věci a ze své obrazovky si udělat fantastické akvárko...

■ VÝROBCE:	**SCEI**	■ DISTRIBUTOR:	**Sony**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**srpen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**interaktivní hudba**

CHTĚL BYCH UČIT SVĚT ZPÍVAT

Podstatou programu *Fluid* je vytváření hudby a je to snadné, hlavně proto, že všechny hudební stavební bloky jsou ve stejném klíči, takže vše do sebe zapadá.

V editačním režimu máte k dispozici dva hlavní přístupy - můžete přidávat věci z knihovny nebo je vytvářet ze scratchů... Připojovat a odpojovat jednotlivé části jednoduše tím, že stisknete čtvercový klíč - ideální pro vylaďování skladby, ale již tolik se nehodí pro kapelu, neboť je skoro nemožné umlčet a znovu ozvučet více než jednu část skladby. Přesto i tak skvělé pro amatérského DJe.



Nejkreativnějším způsobem ve *Fluidu* je vytvářet hudbu z scratchů.



Vymažte všechny části skladby, začněte v levém horním rohu a zaplňte prostor vším, na co si jen vzpomenete - při tom vyladíte všechny zvuky.



Teď si zkuste jednotlivé části sestříhat. Tu přidejte echo, tu zpožďovací efekt a dokonce můžete zamíchat i s bubny.

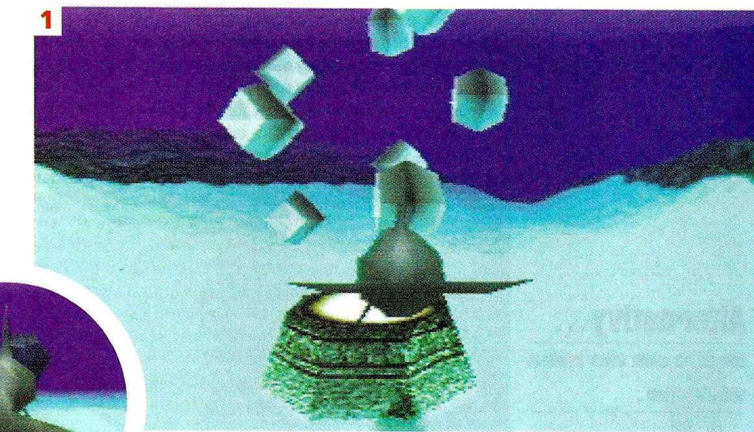


Přidejte trochu basů, nebo co se vám zachce...



...až budete mít tu největší pecku. Sežeňte kámoše, nazvěte se Něco Brothers a možná vás čeká hvězdná kariéra.

vých a vizuálních voleb. Hudební sekvence z poslední snové krajiny, kterou jste propluli, je zobrazena v levém dolním okraji obrazovky. Každá část představuje jeden aspekt dané melodie (basy, bicí, zpěv atd.). Když stisknete čtvercovou klávesu, zvýrazněná část skladby zmlkne - klidně si ze skladby udělejte mohutné brutální crescendo. Na druhé úrovni je možné měnit hlasitost jednotlivých partií, stejně jako výšku všech tónů, dokonce můžete přidat i echo nebo zpožďovací efekt, tedy pokud máte nějaké zkušenosti s prací producenta. Opravdová zábava však nastává tehdy, rozhodnete-li se vytvořit něco z naprosto náhodně posbíraných nápadů. Čím více melodií v oněch 12 světech posbíráte, tím více zvuků máte pochopitelně k dispozici. Je to strašně jednoduché a jakoby zázrakem každý náhodně vybraný zvuk pasuje k ostatním, takže když nakonec dospějete k super verzi, což se vám jistě povede, uložte si ji na paměťovou kartu.



1





3



2

[1] Ta díra v oceánském dně představuje editační prostor. [2] Jedinou částí hry, která vyžaduje jistou dovednost, je když se pokoušíte s delfínem vyskočit nad hladinu. [3] Můžete se dokonce podívat i ze strany [4] nebo zezadu. Nedosáhnete tím vůbec ničeho, ale alespoň se nadechnete čerstvého vzduchu.



4

DJ PAUL VAN DYK

Myslíte si, že hra přivede ke skládání hudby i lidi, kteří by jinak zůstali stranou?



Je to rozhodně něco, co jim může poskytnout představu, jak asi celá věc vypadá. Pokud již tito lidé stejně mají PlayStation, je to dobrý způsob jak se seznámit se základy, neboť kromě zapínání a vypínání samplů zde můžete dělat spoustu věcí. Můžete přidávat efekty a vytvářet vlastní struktury, což je opravdu zajímavé.

V současné době se o produkování hudby zajímá stále více lidí, a právě tento program by jim mohl pomoci lépe porozumět technologii. Myslím, že spousta lidí si touží něco takového vyzkoušet, takže není vyloučené, že bude šlapat na paty takovému *Tomb Raiderovi*. Má přítelkyně byla poslední týden už celá otrávená, protože já jsem nedělal nic jiného, než hrál *Fluid*.

Fluid

FLUID JIŽ ZÍSKAL URČITOU PODPORU OD PROTAGONISTŮ TANEČNÍ SCÉNY A EXISTUJÍ PLÁNY NA VYDÁNÍ SPECIÁLNÍCH NAHRÁVEK NA PAMĚŤOVÝCH KARTÁCH, ČÍMŽ SE OBROVSKY ZVÝŠÍ POTENCIÁL CELÉHO PROGRAMU.

Další skvělou zábavou, ze které jde hlava kolem, je hra s vizuálními doplňky hudby. Je zde rozmanitá škála efektů - od stroboskopu až po všechny druhy computerem vytvářených blesků, které v těchto dnech tak často vídáme v televizních show a v tanečních klubech.

Jedinou věcí, o níž jsme se ještě nezmínili, je to, o jakou hudbu vlastně jde. Je to velmi elektronická náladotvorná hudba, nejčastěji ve stylu ambient s příměsemi módního drum and bassu. Hudba zní jako nějaká alternativní trochu melodická novinka, ale dokonce i když by vám tento žánr byl z duše protivný, jednotlivé styly lze velice snadno změnit; prostě tak, že změníte tempo. V jednu chvíli zde máte taneční hudbu, pak jenom změníte tempo a najednou tu je jazzový jungle. Pochopitelně jisté omezení představuje to, že máte k dispozici pouze hudbu nahranou na disku, ale *Fluid* již získal určitou podporu od předních protagonistů taneční scény a existují plány na vydání speciálních nahrávek na paměťových kartách, čímž se obrovsky zvýší potenciál programu.

A to je vlastně vše. Jistě, jsou zde ještě různé volby, kde si vaše produkty můžete uložit pro další hrátky, ale podstatu celého produktu *Fluid*, tu jsme vám již přiblížili. Je to interaktivní program zaměřený na lidi, kteří si budou chtít komponovat hudbu, zatímco se budou potulovat po dobře vypadajících snových krajinách. Možná, že se program tak úplně nepřiblíží některým opravdu skvělým programům, které v hudební oblasti již existují, ale na ty byste zase potřebovali PC nadupané jako kráva, a ani tak byste se nestali delfíny.

Možná zajímavější než produkt sám, je to, co představuje. Ukazuje totiž interaktivní aspekt PlayStationu, který ještě nebyl plně prozkoumán a který otevírá v možnosti tvoření hudby zcela nový trh. Představte si, pokud můžete, budoucí systém, kde si nahrajete určité hudební nápady z určitého zásobníku a k nim pak přidáte videosekvenci, takže dostanete jakousi audiovizuální sochu. S *Fluidem* se vám to tak docela dařit nebude, nakonec možná, že na to není zralá ani současná inkarnace PlayStationu, ale jednou k tomu dojde - miliony hráčů počítačových her budou vytvářet pěkná díla poklepáváním na joypad.

Co se současného produktu týče, *Fluid* je zcela jednoznačně zaměřen pouze na taneční duše, takže jestli vás to táhne spíše k rocku nebo country, pak se mu snažte vyhnout. Je to tedy program značně specializovaný, ale potěšení z vytváření vlastní taneční hudby je tu jenom pro vás.

Andy Jones



Alternativy...

Zatím nic, ale několik dalších **fluid**oidních titulů je už na cestě...

DJ NICK WARREN

Jaké jsou vaše první dojmy ze hry?

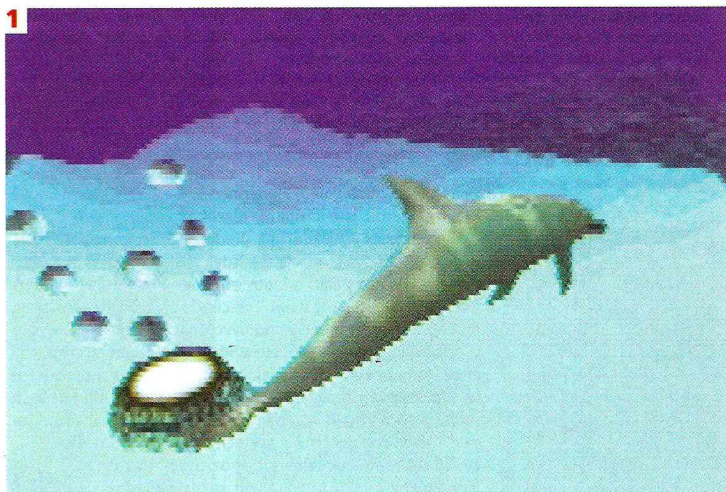


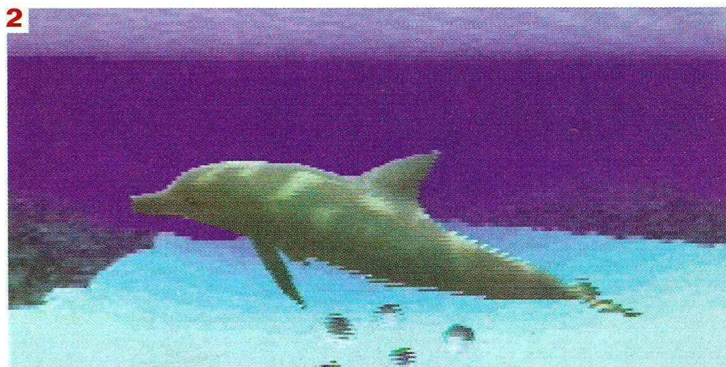
Hru mám dva týdny a brzy jsem do ní pronikl. Není ostatně těžké pochopit, o co v ní jde, a člověk základní navigaci zvládne během dvou hodin, ale když potom procházíte jednotlivými zvukovými krajinami, nacházíte stále nové věci, které se hrou můžete dělat. Chvíli mi trvalo, než jsem přišel na to, že mezi jednotlivými krajinami můžu dělat smyčky. Hra je vlastně pěkně složitá.

Líbí se mi, jak můžete něco vypustit do světa prostě jenom tím, jak se budete pohybovat po obrazovce, a také že je snadné změnit tempo. Podobné věci jsou velmi zábavné, a jsem si jist, že lidi, kteří nikdy neměli co do činění s hudební produkcí, to rozhodně přivábí.

Je podle vás hra přitažlivá?

No, já už mám *Resident Evil, Tomb Raidera* a všechny ty ostatní skvělé hry, ale tohle je trochu něco jiného. Je hezké zahrát si něco bez stresu.

1


2


3


[1] Všechno podstatné hudební dění se odehrává v editačním režimu.
[2] Takže neplavte jen tak kolem něj, hlavu vzhůru a dejte se do toho.
[3] Hudební světy si můžete prohlédnout i z dálky: tmavě šedivé jsou ty, kde jste ještě nebyli.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 6

GRAFIKA:	**Skoro jako když plavete v televizi, člověče.**	9
HRATELNOST:	**Téměř žádná, ale o ni tu stejně nejde.**	1
ŽIVOTNOST:	**Hru budete hrát asi jen pro odreagování.**	6

Je to odpočinková záležitost, cesta do jiných světů. Kdo říká, že hraní her dělá z lidí psychopaty? Tady se vám představuje mír a harmonie.

7 Z DESETI

■ VÝROBCE:	Eurocom	■ DISTRIBUTOR:	GT Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	bojovka













[1] Vládne tu šero a zhouba. A to je vše přátelé. [2] Šprýmy s lámáním kolen. [3-4] Jax se s potížemi snaží uchránit si svýma těžkýma kovovýma rukama hlavu.

Mortal Kombat 4

Zpět, zpět, nahoru, X, kruh, nahoru, doleva, doleva, čtvereček. **To bude pecka.** A ještě kopanec navrch. **Je to souboj na život a na smrt.**







[1] Reptileův pohyb může inspirovat k tanci. [2] To byla teda facka!



Během posledních dvou let se licence série *Mortal Kombat* zdály být stejným anachronismem jako je kravata se vzorem kláves od piána. S nadílkou přízračných 2D postav coby alternativy k polygonálním 3D bojovníkům z *Tekkenů* a *Toshhidenů*, se *Mortal Kombat* stala synonymem zastaralosti - což si konečně uvědomili i její tvůrci.

Mortal Kombat 4 je ve 3D. Dá se říct. Ale i když má herní prostředí hloubku, v hratelnosti se nový rozměr nepodařilo uplatnit. Pohyb dovnitř a ven je omezen na úkroky do stran, problém je, že tuto techniku téměř vůbec nepotřebujete. A i když jsou nyní hrdinové solidně trojrozměrní a prostředí úchvatně rotuje, hra samotná je plochá až běda. Úkroky, třebaže neúčinné při uhýbání před útoky nepřátel, jsou užitečné při sbírání předmětů - je to jeden z nových prvků hry. Balvany, lebky a podobně můžete zvednout a hodit na útočníka. Stejnou novinkou je doplnění osobních zbraní, jako jsou meče nebo špičaté palcáty, které postavy mohou používat, dokud nejsou zasaženy, pak jim vypadnou z ruky.

Jako v nabídce bojovníků předchozích *Mortal Kombatů* je i *MK4* dostatečný výběr mnohoramenatých, zvrácené sentimentálních hnusů, z nichž má každý pekelnou sestavu hrůzu naháněiících pohybů. Ve hře uvidíte útoky, při kterých se kosti v těle ohýbají opačně, než by měly. Nohy se v koleni ohýbají do stran, paže se tříští i záda jsou nebezpečně ohrožována. Je to nesmírně brutální.

15 postav, které se objevily ve verzi pro coin-opy, je přítomno i zde, a vy si můžete vybrat mezi hrou pro dva hráče, obvyklým týmovým nastavením a režimem pro přežití (Survival). Mimo doplnění zbraní a mdlého pokusu o 3D je to stále to samé. Když srovnáte *MK4* a ryzí půvab něčeho takového jako je *Tekken 3*, nemůžete rozhodně mluvit o konkurenci.

Stephen Pierce



Alternativy...

Tekken 2	10/10
Street Fighter EX + Alpha	9/10
Bushido Blade	8/10
Soul Blade	8/10
Mortal Kombat 4	5/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Poněkud zrnitá se staromódním vzhledem.**	5
■ HRATELNOST:	**Potrápíte se složitými kombinacemi tlačítek.**	6
■ ŽIVOTNOST:	**Je dost obtížná, ale po čase trochu jednotvárná.**	5

Staré zboží předvedené v upraveném obalu nových grafických prvků. Po téhle hře by mělo být sérii *Mortal Kombat* dovoleno spáchat digitální sebevraždu.

5 Z DESETI

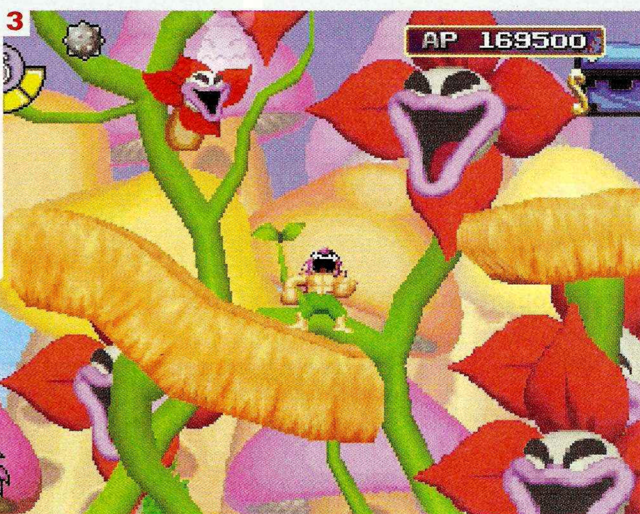
Tombi



Je to vůbec možné, že někdo konečně vytvořil plošinovou hru s myšlenkovou hloubkou? ..Je!







[1] Kouzelný růžový vepřík. Přesně takovým budete skákat na hřbet a zabíjet je. [2] Oči od Barta Simpsona, kalhoty od Robinsona Crusoe a háro podle Roberta Smithe model 1983. Legrační chlapíci, tihle designéři... [3] Některé hry na vás útočí vesmírnými loděmi. *Tombi* zaútočí řehtajícími se květinami.

Je příjemné vidět, že i v těchto dobách vydávání velkých titulů na PlayStation může Sony čas od času vypustit nějakou tu srandičku. Pravda, nazývat *Tombi* srandičkou může být to samé, jako říkat o Poulíčkovi, že je zábavný. Ale doufejme, že si rozumíme. Celé je to jaksi bizarní, jedou z mnoha neobvyklých lahůdek jsou souboje vepříků, a zatímco se údajně jedná o plošinovou hru s logickými prvky - podivínské nápady a prostorová, rozvíjející se hratelnost společně vytvářejí podstatně hlubší plošinovou hru.

Hrdina, po němž je hra pojmenovaná, tedy pan Tombi, je růžovovlasý neandrtálec, jehož mateřský svět vykreslený pastelovými barvami ovládnou vepříci. Prasečí nájezdníci vzbudí Tombiho hněv, protože mu ukradnou drahocenný zlatý náramek, ale původní plány na jeho znovuzískání, otevřou mnohem větší konzervu zápletek. Na adresu zázraků kresleného prostředí nám bylo řečeno, že narozdíl od normálního prošpikovaného vepřového, má Tombi co dělat s všemocnými prasátky Koma, která z nějakého ohavného důvodu hromadí zlato. Říkám vám, bylo to podivné.

> *TOMBI* ZVYŠUJE SVOU HODNOTU VĚTŠÍM MNOŽSTVÍM ZÁPLETKOVÝCH KLIČEK, NEŽ JICH OBSAHUJE TUCET DÍLŮ MELROSE PLACE.

Tombi je plošinovka staré školy - hrdina vás poslouchá s minimálním využitím tlačítek ovladače a velké úrovně následují v lineární řadě. *Tombi* zvyšuje hodnotu své playstationové existence větším množstvím zápletkových kliček, než jich obsahuje tucet dílů Melrose Place, a gra-





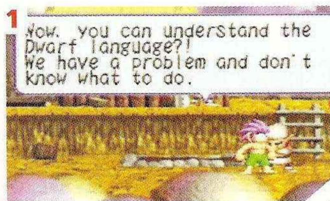


[1] Přeskočte přes růžové vepřové maníky vzhůru k vítězství. [2-3] Balónkové jsou vaši kamarádi, protože skrývají skřítky. Fakt, nekecáme.





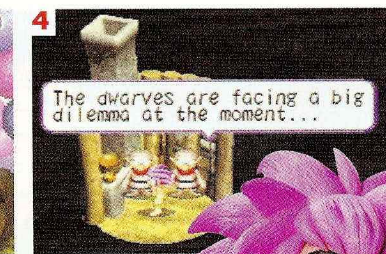
■ VÝROBCE:	**WhopeeCamp**	■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**srpen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**plošinovka**

1 

2 

3 

5 

4 

[1] Líní trpaslíci se oddávají neplodnému žvanění,... [2] ...což se zhruba překládá takto: „Vrať se a skonči tu zpropadenou úrovní!“ [3] Visící bambule. [4] Líní trpaslíci... a tak dále. [5] Manga v celé své příšernosti.

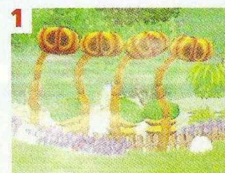
fickým provedením, které ji vyvyšují nad podobně pojaté plošinové pokusy, jako je například *Heart of Darkness*. Herní plocha je vystavěna kolem pseudo 3D prostředí, které se pohybuje podle toho, jak *Tombi* ustupuje doprava a doleva a dovnitř a ven ze zdvojených lokalit plánu. Aby přemohl prasečí útočníky, musí Tombi vyřizovat záležitosti místních obyvatel, kteří mu na oplátku poskytují užitečné předměty na zbytek výpravy. Požadavky jsou zpočátku velice jednoduché (například

V NABÍDCE POHYBŮ NAJDETE OPRAVDOVÁ PŘEKVAPENÍ, ALE OVLÁDÁNÍ JE STÁLE LEHKÉ, A CO JE DŮLEŽITĚJŠÍ, ZAHRNUJE JEN NĚKOLIK TLAČÍTEK. SBÍRÁNÍ PŘEDMĚTŮ, SKÁKÁNÍ A ÚTOKY VÁM ZA CHVÍLI JDOU JAKO PO MÁSLE.

zachránit unesené ptáky a trpaslíky), ale později úkoly vás postupně zavádějí na nová území herního plánu a staví vás před podivné hře dominující prvky logických hlavolamů. Právě tyto mise povznášejí hru *Tombi* nad podobné playstationové produkty. Každá scéna je protkána nebezpečími, od lidožravých rostlin, přes obrovské ptáky a podobná život ohrožující úskalí. Tombi je vybaven kyjem, který používá proti těmto protivníkům, a při stlačení tlačítka X se zvýší síla každého útoku. V nabídce pohybů najdete opravdová překvapení, ale ovládání je stále lehké, a co je důležitější, zahrnuje jen několik tlačítek. Sbírání předmětů, skákání a útoky vám za chvíli jdou jako po másle. Daleko nejlepší útok v Tombiho repertoáru je již zmiňovaný bojový útok - nejen, že skočí své oběti na hřbet, ale srazí ji k zemi, aby ji dodělal! Jak láskyplný dotek.

Na první pohled hra *Tombi* není ani za mák zajímavá. Na rozdíl od většiny současných playstationových titulů není nijak zvlášť propracovaná, ale její chytrá grafika se perfektně hodí k neuchopitelnému tématu a zápletce. Podobně co se designu týče, není *Tombi* soupeřem pro nejluxusnější tituly, takže rozhodně nemůže vačnatce od Naughty Dog překonat. Ale přesto hra *Tombi* uspěla skoro na výbornou. Má všechnu hratelnost nejjednodušších plošinových her, ale postupně přidává další ingredience, které ji udržují stále svěží a zajímavou. Je to velký úkol, kterého se musíte zhostit. Hru můžete ocenit až ve chvíli, když se váš neandrtálec dostane do pokročilejší fáze své výpravy. I těm nejunavenějším plošinovkářům můžeme doporučit, aby ji vyzkoušeli. Byla by škoda, kdyby nezískala uznání, které si zaslouží.

Steve Merrett

1 

2 

[1-2] Ještě krásnější kreslené šílenství.

SKRYTÉ HLUBINY

Krása hry *Tombi* spočívá v tom, že překvapení číhá na každém rohu. Provádění akcí se projevuje jako mezistupeň, který otevírá druhotné mise. Po rozbití ptačích vajec se vyklubou kuřata, která mají být vrácena starému poustevníkovi, například. To na oplátku naštve velké červené ptáky, kteří vejce prve ukradli, a až uvidí *Tombiho*, budou ho pronásledovat. Důraz se klade i na rozšiřování jazykových dovedností hlavního hrdiny.









Alternativy...

Oddworld: Abe's Oddysee	9/10
Tombi	8/10
Heart Of Darkness	7/10
Rayman	7/10
Johnny Bazookatone	6/10

VERDIKT

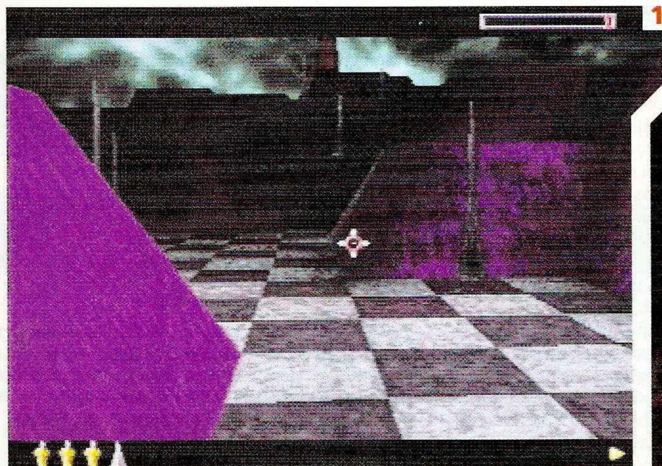
■ GRAFIKA:	**Křiklavá. Trochu připomíná starý Megadrive.**	7
■ HRATELNOST:	**Odkrýváte mnohovrstevné hlavolamy.**	8
■ ŽIVOTNOST:	**Víc než dostatečná.**	7

Bezprostřednost *Tombiho* vás nejdříve pohltí a v zaujetí vás budou udržovat neustálé a rozmanité úkoly. Milé překvapení od Sony.

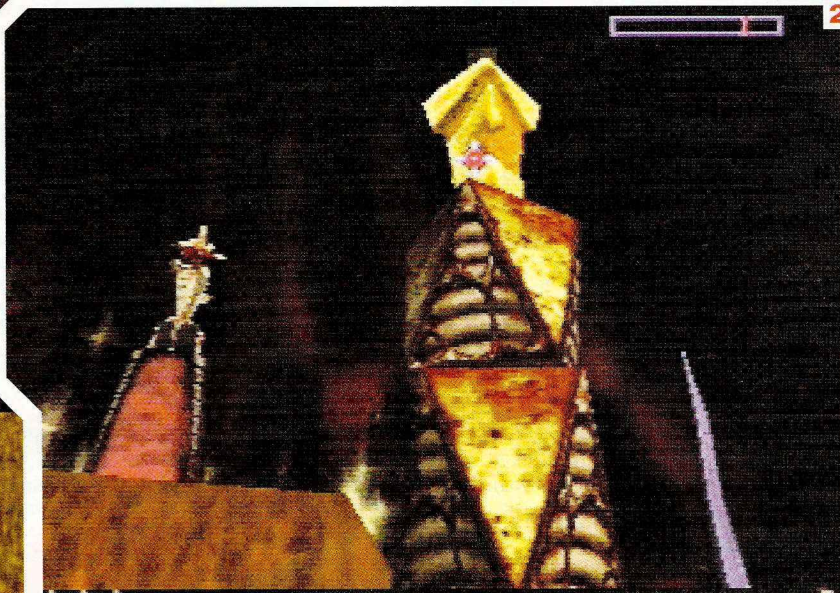
8 Z DESETI

Sentinel Returns

Originál byl jednou z nejpodmanivějších a **nejzajímavějších her,** které kdy byly vydány. Jak se ovšem ujme tato **o 13 let modernější verze?**



[1] Naučit se HRÁT *Sentinel Returns* nějakou dobu trvá. [2] Převtělením se v tohoto nového robotího hostitele se dostanete na stejnou úroveň jako Sentinel a budete ho moci pohltit. [3] Temná, pomalá a bezútěšná - to je *Sentinel Returns*. [4] Přeskočení do nového hostitele. [5-6] Do výšek se dostanete vytvářením balvanů a nového hostitele na vrchu.











Zvláštní, podivná nebo jen prostě tajuplná, *Sentinel* byla původně vydána v roce 1985, v době, kdy bylo počítačové hraní ještě v plenkách. Bizarní výtvor Geoffa Crammonda byl jedním z prvních, které daly lidem nahlédnout pod pokličku nového typu zábavy. Nyní se Psygnosis společně s No Name Games pokusily tuto klasiku vzkřísit pro PlayStation. Bohužel výsledek není o moc víc, než jen ušmatlaná parodie na svého předchůdce.

V jádru je *Sentinel Returns* téměř identická s originálem - což znamená, že je to opravdová podivnost. Hra se hraje v řadě úrovní, z nichž každá se skládá ze spleti čtverců v různé výšce. Na nejvyšším bodě krajiny sedí Sentinel a před ním je roztroušeno mnoho špičatých výčnělků, zde nazývaných stromy. Vy řídíte energii uloženou v robotí schránce a z vaší výchozí pozice máte za úkol vyšplhat se do stejné výšky jako je Sentinel a zaujmout jeho místo.



PŘES TO, ŽE JE ÚZCE SPJATA S KONCEPTEM I DESIGNEM SVÉHO PŘEDCHŮDCE, NEDAŘÍ SE HŘE *SENTINEL RETURNS* ZACHOVAT SI JEHO PŮVAB.

Abyste toho dosáhli, můžete použít část své energie na vytvoření balvanů na kterémkoliv čtverci, který vidíte na stejné úrovni nebo níže. Pak můžete vytvořit novou robotí schránku a postavit ji na jejich vrchol a převtělit se do ní. Máte jen omezené množství energie, kterou můžete použít, ale další můžete získat tak, že absorbujete jiné objekty z kteréhokoliv viditelného čtverce na stejné nebo nižší úrovni, včetně stromů, balvanů a starých robotích schránek. Až se dostanete na stejnou úroveň jako Sentinel, můžete pohltit jeho energii, vytvořit novou robotí schránku na jeho místě, převtělit se do ní, a tak





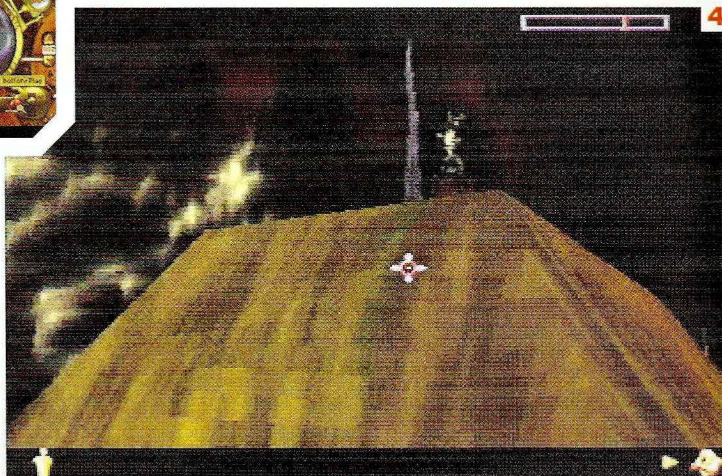


■ VÝROBCE:	**No Name Games**	■ DISTRIBUTOR:	**Psygnosis**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**červenec**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**dobrá otázka...**





[1] Sentinel padá. [2] Takhle vás akorát uvidí! [3] Dokonce i hlavní menu je prapodivné. [4] Šplhání vzhůru za Sentinelem.



ukončit úroveň. Podle toho, kolik energie pohltíte, pak pokročíte od jedné do čtyř úrovní.

Ještě tu jste? Problém ale je, že Sentinel jen nesedí a nečeká, až mu vysajete jeho životní energii. Na svém vyvýšeném sedátku na nejvyšším bodě úrovně se pomalu otáčí, a když uvidí vaši robotí schránku, začne z vás vysávat energii a rozdělovat ji jako stromy v namátkově zvolených oblastech. Pokud zaměří jen kousek vaší schránky, promění místo toho nejbližší strom v Meanyho (Mizeru). Ten přenese vaši robotí schránku na náhodné místo do stejné nebo menší výšky vzhledem k vaší současné pozici a během procesu z vás odčerpá trochu energie. A co je ještě horší, v některých úrovních má Sentinel sluhy v podobě Sentryů (Strážných), kteří jednají stejně jako Sentinel - vysávají z vás energii nebo vytvářejí Meany, když vás zmerčí. A konečně se také můžete bleskově přenášet dobrovolně, abyste se dostali z potíží, ale i to vás stojí energii.

Původní *Sentinel* byla stejně podivná, ale byla zároveň i jaksi podmanivá a příjemně klaustrofobní. Nehostinná, abstraktní krajina se dokonale hodila k displeji s nízkým rozlišením a pomalá grafika tvořila zdání napětí, když se Sentinel pomalu otáčel k vašemu zranitelnému robotovi.

Přes to, že je úzce spjata s konceptem i designem svého předchůdce, nedaří se hře *Sentinel Returns* zachovat si jeho půvab. Část jejího problému spočívá v grafice. Všechno je stejně pusté a abstraktní jako v originálu, ale také temné a pomalé, a výsledkem je neumělý a nezřetelný obraz. Váš výhled se pohybuje pomalu, kostrbatě a nepřesvědčivě. A konečně, efekty při pohlcování nebo vytváření objektů jsou ubohé, a i když Sentinela vidíte, je téměř nemožné rozpoznat, kam se dívá.

Ke zklamání přispívá i neuvěřitelně dlouhá doba nahrávání mezi úrovněmi. A ještě více rozčilující je to, že vás hra vždycky po ukončení úrovně zavede zpět do hlavního menu, místo aby vám nabídla možnost vklouznout do další.

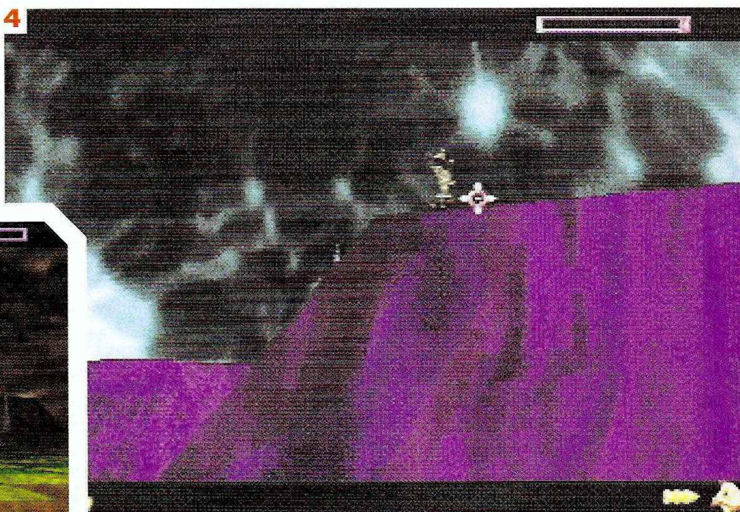
Asi největším problémem je podstata hry. *Sentinel Returns* má 650 úrovní, ale stejně jako u originálu jsou to všechno variace na jedno téma. Postupně jsou obtížnější, ale v podstatě opakujete pořád totéž. Pokud si pamatujete *Sentinel*, možná se ve vás probudí nostalgie. Jinak v ní zřejmě nenajdete nic víc, než potrhlé podivínství.

Andy Butcher 

Alternativy...

Kula World	8/10
Kurushi	8/10
Sentinel Returns	5/10




[1-5] Přesvědčit se, že víte, kde Sentinel je, jestli vás vidí nebo ne, kterým směrem se dívá a kam se příště otočí, je v *Sentinel Returns* životně důležité. Bohužel kvůli nezřetelné grafice je těžké odhadnout, co se bude dít.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Velké zklamání: trhavá, nezřetelná a příliš temná.**	5
■ HRATELNOST:	**Úchvatná v 1. úrovni, ale stále se opakující.**	6
■ ŽIVOTNOST:	**Hromady úrovní, ale málo rozmanitosti.**	6

Stejně zvláštní, podivná nebo jen prostě tajuplná jako originál, ale *Sentinel Returns* je defektní verzí jednoho z nejoriginálnějších titulů herních dějin.

5 Z DESETI



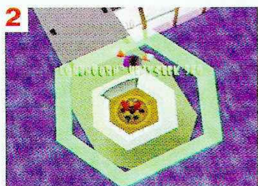




■ VÝROBCE:	Sony	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	srpen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		■ STYL:	plošinovková adventura

Blasto

Mohutný hrudník a zadek jak stolička, dobrý kapitán Blasto je tu, aby zachránil svět. A nebo také ne.


[1] Obrovská, těžká překážka a kovový kvádr. [2] Svezte se vesmírným výtahem do jiné galaxie. [3] Varování: Kapitán Blasto je nezničitelný. Vy ne. [4] Odbouchněte tu tlamu, stiskněte knoflík a pokračujte v běhu. [5] Nebezpečný plamenomet. [6] Na tomhle si zlámete vaz. Víckrát.





Planeta Uran, která byla objevena roku 1781 Williamem Herschalem a pojmenována po jednom z řeckých Titánů, by vás asi od delšího pobytu odrazovala svou zelenavou atmosférou (je to způsobeno fotochemickým metanovým smogem), ale vzato kolem a kolem je to pěkná planeta. U anglicky mluvící populace se Uran proslavil i z jiného důvodu - název „Uranus" totiž v angličtině zní podobně jako kombinace slov „your" (neboli „vaše") a „anus" (tedy „řiť"). Stačí poznamenat, že objev prstenců okolo Uranu vykolejil celou jednu generaci náctiletých mladíků, kterým přivodil smrtící záchvaty smíchu.

A nyní si představte hru, jež spojuje dohromady obor planetární astronomie s pubertálním humorem. Hru, která nese hluboké stopy komiksové estetiky v populárním 3D provedení. Hru, kterou budeme nazývat *Blasto*.

Blasto je adventurní střílečka, jejímž hlavním hrdinou je vesmírný cestovatel, vyslaný přímo z časopisu s kreslenými seriály padesátých let. S obrovskou vystupující čelistí a hrudníkem jako sud je Blasto oním typem komického hrdiny jako Roger Ramjet (Rampa McKvak) a zároveň překypuje gexovskými „rozpustile" moudrými seky v podání Phila Hartmana (hlas známý ze seriálu The Simpsons). Blasto má za úkol zastavit zloducha jménem Bosc The Terrible - Bosc Příšerný, který je zelený, pichlavý a vypadá jako když na sebe nezralá mrkev vezme podobu marťanských chlapíků z filmu Mars Attacks! Pokouší se - a teď si to vychutnejte - ovládnout Uran ve snaze - a znovu si to vychutnejte - dobýt vesmír. K odvrácení zmíněné vesmírné katastrofy musí Blasto zpopelnit obrovská kvanta nezbedných robotů, zachránit hromadu vesmírných sexbomb v bikinách a tak nějak všeobecně se prohopsat, proskákat a prostřílet k všeobecnému intergalaktickému míru.

Takže vesmírná honička pro mrňouse? Ne tak docela. Za prvé, grafika jakoby Warnerům z oka vypadla, ovšem s hlaďounkými polygony a zjednodušeným vzhledem. Vizuálně *Blasto* stojí za to. Za druhé, hra je docela obtížná. Spíše než pouhé prodírání se jednotlivými úrovněmi vás v *Blastu* čeká vesmír nepřímočarý, až po okraj naplněný ošidnými situacemi - každá úroveň je tvořena spletitými plošinami a je nadupána mučivými hlavolamy a bojechtivými vetřelci. K usnadnění vaší výpravy jsou všude kolem roztroušeny doplňovače energie. I tak vás *Blasto* rozhodně dokáže rozzuřit.

Tedy vesmírná honička pro fajnšmekry? Ne, to také ne. *Blasto* má na takovou poctu příliš mnoho chyb. Ovládání má malou citlivost, použitá perspektiva je často nepraktická (Blasto skáče, Blasto padá a zabíjí se, Blasto skáče.), a co je ze všeho nejhorší, hra je pomalejší než hlemýždí sex. Jak doba nahrávání, tak loudavá chůze samotného Blasta by potřebovaly přišlápnout plyn.

Blasto je roztomilá, poměrně spletitá plošinovka, ale bohužel trpí zmíněnými nedostatky, které maří dobrý záměr jejího tvůrce. Je to tedy hra jak z planety Uranus (chi chi chi).

Mike Goldsmith 

Alternativy...

Gex 3D: Enter The Gecko	8/10
Croc	7/10
Blasto	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Hladší než zadeček kačera Duffyho.** 8
■ HRATELNOST:	**Chvílemi vzrušující, ale jen opravdu chvílemi.** 6
■ ŽIVOTNOST:	**Obrovská - ale navydržíte tak dlouho, aby jste to zjistili.** 6

Kreslená přehlídka gymnastického šílenství ve vesmíru (se opravdickou spoustou plošin). Kéž by jen byla rychlejší, snazší a lépe ovladatelná.

6 Z DESETI



S.C.A.R.S.

Výrobce: Vivid Image
Distributor: Ubi Soft
Datum vydání: srpen
Styl: závodní



Pěkná, komiksově provedená závodní hra, které k dokonalosti schází jen málo: vyšší motivace pro vyhrávání soutěží a nějaký ten bonus. Tuto hru si můžete s klidem pořídit v případě, že vaším oblíbeným závodním titulem z minulosti je takový *Mario Kart*, pak není pochyb, že budete navýsost spokojeni. Lákadlem jistě bude i možnost závodění pro čtyři borce...





VERDIKT

GRAFIKA:	**Excelentní, každá trať má svůj jedinečný styl.**	8
HRATELNOST:	**Vynikající, ovšem multiplayer má malé mouchy.**	8
ŽIVOTNOST:	**Pro jednoho hráče poněkud lehká hra.**	7

8 Z DESETI

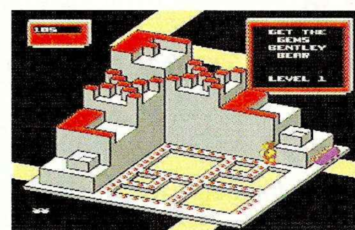
The Atari Collection 2

Výrobce: Atari/Digital Eclipse
Distributor: GT
Datum vydání: srpen
Styl: retro arkády

Perfektní identická konverze někdejších arkádových hitů firmy Atari představuje doposud nejvydařenější kolekci retro her. Obsahuje *Gauntlet*, *Marble Madness*, *Paperboy*, *Road Blasters*, *Millipede* a *Crystal Castels*. Bohužel je nutné upozornit, že navzdory tvrzení nostalgiků většina těchto her podlehla zubu času. I nás doposud bolí zklamání, které jsme prožili při hraní kdysi tolik milovaného *Gauntletu*.







VERDIKT

GRAFIKA:	**Identická, přesně to, co od ní čekáte.**	7
HRATELNOST:	**Různorodá směsice bez výrazného vrcholu.**	6
ŽIVOTNOST:	***Millipede* a *Crystal Castels* ji povážlivě snižují.**	6

7 Z DESETI

Phat Air Extreme Snowboarding



Výrobce: Ponycanyon
Distributor: Funsoft
Datum vydání: srpen
Styl: simulace snowboardu



Nejdříve se řítíte příliš rychle, pak do něčeho vrazíte. Pak zase naberete rychlost a vrazíte do něčeho jiného. Nevýrazná imitace hry *Cool Boarders 2*, které schází intuitivnost a plynulost jejího vzoru. Chabý je též systém ovládání a míra grafického detailu. Je-li jízda na prkně vaše gusto, pak toto by pro vás byla nejméně vhodná volba, dokonce horší než první díl *Cool Boarders* nebo *Chill*.





VERDIKT

GRAFIKA:	**Nezřetelná a více rozpixelovaná než *Cool Boarders 2*.**	6
HRATELNOST:	**Příliš mechanická na to, aby uspokojila.**	5
ŽIVOTNOST:	**Možnost závodu na editovaných okruzích.**	6

5 Z DESETI

Super Match Soccer

Výrobce: Cranberry Source
Distributor: Acclaim
Datum vydání: srpen
Styl: fotbal



Vydat takový produkt v době přesycení trhu kvalitními fotbaly vyžaduje notnou dávku odvahy. *Super Match Soccer* činí z krásné hry politováníhodný patvar a tváří se, jako kdyby *ISS Pro*, *Actua* nebo *FIFA* vůbec neexistovaly. Tuto minirecenzi berte jako důraznou výstrahu: uvidíte-li někde *SMS*, utíkejte rychle pryč, ani se neohlížejte.



VERDIKT

GRAFIKA:	**Animace není úplně špatná, ale deformuje hráče.**	5
HRATELNOST:	**Téměř nulová, nemůže se měřit ani s průměrem.**	2
ŽIVOTNOST:	**Nebudete se k ní vracet, už poprvé je to příliš.**	2

2 Z DESETI

TOP SECRET

Tekken 3 přináší řadu tajemství: od bonusových **kostýmů** pro vaše bojovníky po **nové fantastické bojovníky samotné.** Tato rubrika vám všechno pěkně vysvětlí...

TEKKEN 3

Tekken 3 byla oslavována jako nejlepší bojová hra v historii, ale až dodnes byly jedinými šťastnými lidmi, kteří si mohli toto geniální dílo legálně zahrát, ti kdo měli více peněz než rozumu a Japonskou PlayStation. Nyní, když jsme exkluzivním demem *Tekken 3* probudili vaše chutě, napadlo nás, že bychom vaše touhy mohli povzbudit ještě tím, že odhalíme její tajemství.



Všichni bojovníci

Soubor bojovníků v předchozích verzích někteří kritizovali - bylo tam několik dobrých a několik méně dobrých postav. V *Tekkenu 3* jsou všechny skvělé... Všech 26 všekazů. Systém, jak je najít, se od minulých her, kde jste museli dokončovat hru s konkrétními postavami, změnil. Nyní jsou všichni skrytí bojovníci v jakémsi pořadníku a objevují se postupně podle vašich úspěchů nezávisle na tom, s kým bojujete. Stejně jako v předchozích verzích si můžete získaného borce přibrat na svou paměťovou kartu a používat ho nadále ve všech modech. Například Kuma je první postava, která se objeví, a Anna je pátá, a toto pořadí je pevně dáno. Přidáte-li si k tomu nějaké proměny kostýmů, máte tu celkový počet 26 postav. A tady je návod, jak je mít všechny pohromadě.



Kolikrát musíte dokončit hru	Postava
Jednou	Kuma
Dvakrát	Julia
Třikrát	Gun Jack
Čtyřikrát	Mokujin
Pětkrát	Anna
Šestkrát	Bryan
Sedmkrát	Heihachi
Osmkrát	Ogre
Devětkrát	True Ogre

Panda
Chcete-li bojovat v podobě obří Pandy, zvolte na výběru postav Kumu a zmáčkněte ◎.

Tiger
Až zhlédnete závěrečná FMV každé jednotlivé postavy (včetně Doctora Boskonovitche a Gona), zvolte na obrazovce pro výběr postav Eddyho a zmáčkněte Ⓐ.

Dva Oříšky

Získání posledních dvou hrdinů je velice těžké, takže se připravte na trochu bojové dřiny, jinak se k úspěchu nedopracujete.

Doctor Boskonovitch
Dokončete čtyřikrát režim Tekken Force (budete postupně sbírat bronzový, stříbrný a zlatý klíč a nakonec otevřete dveře vaší paměťové karty vstříc tomuto podivínovi). Je to velice obtížné. Když ho získáte, můžete s ním hrát, stejně jako v předešlých případech, i v ostatních režimech.



Gon
Dokončete s doktorem Boskonovitchem arkádový režim, pak zmáčkněte Doleva na směrových tlačítkách a držte, dokud neuvidíte pěkně velkou zelenou ještěrku. Jiný způsob (mnohem jednodušší): Poražte Gona v režimu Ball a pak si bojujte v jeho kůži jak je libo.

Kostýmy

Až získáte všechny postavy, můžete začít pracovat na zpřístupnění všech jejich převleků. Není to nijak zvlášť těžké, ale bude vás to stát hodně času. Všechno, co musíte udělat, je vyhrát jako určitý bojovník kolo tolikrát, kolikrát se vyžaduje,

KLÍČ

↑	Nahoru
↓	Dolů
←	Doleva
→	Doprava
L1	L1
L2	L2
R1	R1
R2	R2
◎	Kruh
⊗	Křížek
◎	Čtverec
Ⓐ	Trojúhelník
START	Start
SELECT	Select
◎-⊗	Následné zmáčknutí
◎+⊗	Současné zmáčknutí



a pak zmáčknout START a zvolit vaši postavu v alternativním ohozu. Chcete-li vidět Ling ve školní uniformě, je třeba s ní bojovat padesátkrát, Jinův školní obleček stojí také padesát soubojů. Budete-li bojovat desetkrát s Gun Jackem, získáte jeho odlišnou barevnou variantu. Pokud toužíte mít Annu v neuvěřitelně svůdné zebří kůži, hrajte s ní pětadvacetkrát. Mnozí si možná pomyslí, že existují jiné rychlejší způsoby jak odemknout tyto obleky, ale tohle je jediný zaručený postup práce.

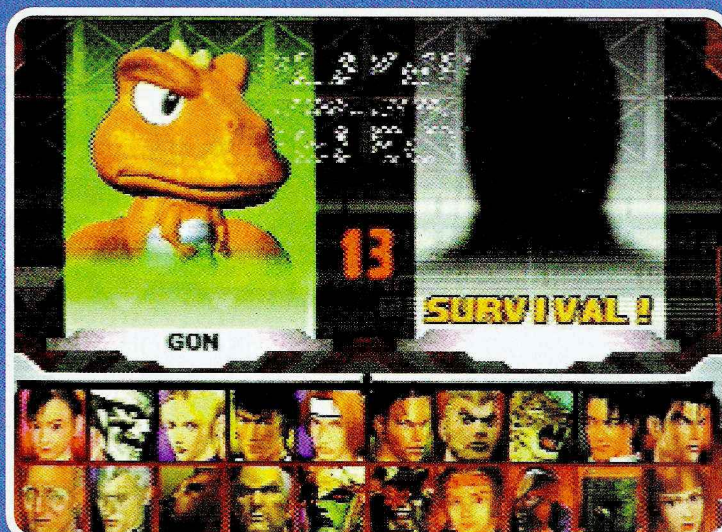
Další zajímavůstky

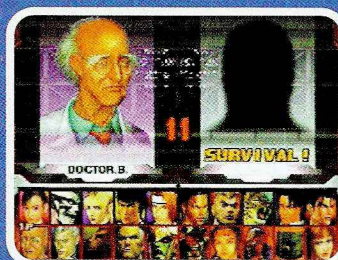
Tekken Ball

Pro uvolnění volby režimu Ball si prohlédněte závěrečné filmy deseti základních postav *Tekken 3*.

Režim Theatre

Abyste se dostali do režimu Theatre, odblokujte všechny postavy včetně Pandy, Tigera, doktora Boskonovitche a Gona. Až to budete mít hotové, budete moci zvolit kterýkoliv závěrečný či úvodní film a podívat se na něj kolikrát se vám zamane. Umožňuje také sledovat závěry ze dvou prvních dílů série *Tekken* v sérii, ovšem pokud máte jejich evropské verze doma.







CIRCUIT BREAKERS

Nestává se často, že dáváme devět z deseti bodů hře, která je tak očividně skvělá v režimu pro více hráčů a poměrně slabá v režimu pro jednoho hráče, ale *Circuit Breakers* jsou něco speciálního. Tyto minizávody zabraly nesčetné hodiny našeho volného času. Jsme si jisti, pokud hru vlastníte, vaším souhlasem s tím, že multiplayerový režim této hry dosahuje nedostižných výšin hratelnosti. Pokud tu byl nějaký problém, pak jedině ten, že jste nemohli vyzkoušet všechny okruhy z nabídky. To býval problém, ale teď, díky těmto dosti užitečným radám, už by neměl být nedosažitelný ani jeden.

Okruhy pro jednoho hráče

Chcete-li odblokovat kterýkoli jednotlivý okruh pro jednoho hráče (je jich dohromady 32), řiďte se podle tohoto zcela jednoduchého postupu. Spusťte hru, pak zadejte pomocí tlačítka START pauzu. Teď přejděte k volbám a zvolte režim nastavení zvuku. Vyberte volbu zvukových efektů a pak stlačte současně obě levá postranní tlačítka (L1, L2).

Zrcadlové okruhy pro více hráčů

Pokud si chcete na několik her přehodit směr, postupujte dle následujícího cheatu - není obtížné si ho vyzkoušet a netrvá ani dlouho. Autíčka se po trase vydají v opačném směru a budete mít vlastně dalších 16 okruhů pro závodění. Pro zrcadlové verze 16 okruhů pro více hráčů zvolte okruh, který chcete jet, pak zmáčkněte SELECT a ⊗ a ◎, když auta vjíždějí do tunelu. Jestliže jste postupovali správně, pojedou autíčka do tunelu pozpátku. Na rozdíl od všech ostatních cheatů musíte tento opakovat při každém hraní.

Noční okruhy

Pokud pro vás normální hra za denního světla ztratila kouzlo, budete chtít možná vyzkoušet tuto noční variantu. Pro její spuštění se odeberte na volbu okruhů, pak zmáčkněte a deset sekund držte všechna postranní tlačítka (R1, R2, L1, L2). Cheat je aktivován, když se na autech rozsvítí přední světla.

ARMOURED CORE

Až do vydání této japonské války robotů se kromě jedné čestné výjimky fanouškům mechů na PlayStation jaksi nedostávalo herního materiálu. Na oslavu vydání tohoto pěkného titulu přinášíme několik cheatů, které jsme pro *Armoured Core* objevili.

Pohled z perspektivy první osoby

Zmáčkněte ◎ + △ + START. Hra se následně zapauzuje. Až začnete hrát znovu, úhel kamery bude změněný.

Pevný úhel kamery

Pokud se vám pohled z perspektivy první osoby nelíbí nebo se chcete na scénu dívat z fixního místa, zmáčkněte ◎ + ⊗ + START. Hra bude pozastavena a kamera se následně ustálí. Až se hra znovu rozběhne, budete se na dění dívat z místa, kde jste napsali kód.

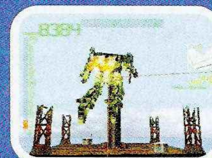
Návrat k normální kameře

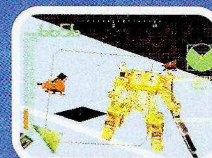
Rozmysleli jste si to a chcete se vrátit k normálnímu pohledu? Zmáčkněte START, aby se hra pozastavila, a znovu START, abyste mohli pokračovat.

Prémie bez omezení

Dokončete více než 100 bitev s 90 procentní bodovou úspěšností v soubojích a s celkovým koeficientem vyšším než 98 procent, a získáte tak neomezené body pro váhu končetin, trupu a výkon generátoru. Varování o přetížení můžete ignorovat.







KLASICKÉ CHEATY



HRY WIPEOUT

Rozruch kvůli třetímu dílu pravděpodobně nejlepší závodní série pro PlayStation sílí každým dnem, ale dokud se skutečně neobjeví, máme co dělat se dvěma skvělými hrami *Wipeout*, které jsou již k dostání. Pokud ještě s *Wipeoutem* nemáte zkušenosti, vyzkoušejte ji. Budete koukat, o co jste dosud přicházeli.

Wipeout

Přístup ke třídě Rapier
Ti z vás, kterým se bude zdát normální přístup do třídy Rapier příliš složitý, mohou postupovat podle této šablony, aby odblokovali ten nejrychlejší stroj ve hře. Na úvodní obrazovce vyberte volbu jednoho hráče a pak podržte současně L2, R2, ←, START a SELECT. Nepouštějte a stiskněte ještě ×. Obrazovka se přeladí a objeví se s novou třídou k dispozici.

Tajná trasa: Firestar
Chcete-li odblokovat zdaleka nejtěžší trasu ve hře, postupujte stejně jako v předešlém případě, pak stiskněte a držte L1, R1, →, START a SELECT. Nakonec stiskněte ×, a objeví se přímo obrazovka pro výběr tohoto okruhu.

Opakování kola
Když projíždíte cílovou čárou, udělejte hodiny, a CPU bude ignorovat poslední kolo. To vám poskytne mnohem více času zabydlet se na předním místě.

Wipeout 2097

Heslo k Challenge 1
Napište následující: □, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ×, □.

Heslo k Challenge 2
Napište následující: □, ○, □, △, ○, △, ×, □, ×, △, △, ×, ○, ○.

Všech osm tratí
V hlavním menu podržte L1 + R1 + SELECT. Držte je zmáčknuté, přidejte k nim: □, ○, △, ○, □ a pak se dostanete na všechny tratě.

Automatická zbraň
Dejte pauzu a držte L1 + R1 + SELECT. Nepouštějte a zmáčkněte: □, ○, ×, □, ○, ×, △.

Neomezená energie
Dejte pauzu a držte: L1 + R1 + SELECT. Nepouštějte a zmáčkněte: △, ×, □, ×, △, ×, □, ○.

Neomezený arzenál
Během hry dejte pauzu a podržte: L1 + R1 + SELECT. Nepouštějte a zmáčkněte: ×, ×, □, □, ○, ○, △.

Neomezený čas
Dejte pauzu a podržte: L1 + R1 + SELECT. Nepouštějte a stiskněte: △, □, ○, ○, △, □, ○ a ×.

Turbo start
V okamžiku, kdy zazní „GO", mějte otáčky na úrovni dvou velkých částí ukazatele „plynu".



DEAD OR ALIVE





Většinu této bojovky si můžete ulehčit s našimi tipy:

Řízení záběrů při vítězství: Zmáčkněte ↑, ↓, ←, nebo → během výhry, a změníte tím úhel pohledu. Pro přiblížení a oddálení slouží R1 a L1.

Alternativní kostýmy: Nastavte všechny volby do původního nastavení a dokončete režim Tournament. Vždy, když skončíte hru, získáte jeden kostým.

Raidou: Odemkněte všechny kostýmy pro všechny postavy. Zvolte kostým č. 14 (dámský) nebo 5 (pánský) a v normální obtížnosti a za standardního nastavení dokončete hru.

Ayane: Při normálním nastavení a úrovni obtížnosti dokončete hru s Raidouem.

Replay závěru kola: Po skončení kola, ale před vítěznou pózou, podržte □ + ○ a zmáčkněte △.

Skryté volby

Bojové příkazy: Dokončete hru s kterýmkoliv hrdinou, anebo kumulujte tři hodiny hracího času.

Rozměr bezpečné zóny: Dokončete režim Time Attack při normálním stupni obtížnosti za méně než 5 minut, anebo kumulujte šest hodin hracího času.

Nebezpečné poškození: Dokončete hru se všemi deseti postavami při běžném nastavení, nebo poražte všech deset borců v režimu Survival, a nebo kumulujte devět hodin hracího času.

Nebezpečný odraz: Dokončete režim Kumite s nejméně 80 procentní úspěšností výher, nebo kumulujte 12 hodin hracího času.

Systémový hlas: V podvolbě „Wakana" dokončete vítězně hru s kteroukoliv postavou. Při podvolbě „Sakura" hrajte 100 krát Kasumiho, a nebo kumulujte 15 hodin hracího času.

Speciální hlasy: Dokončete tréninkový režim tak, že po nastavení volby Command List použijete všechny pohyby.

Volby hlasu postavy: Po spuštění volby „Command List" dokončete tréninkový režim provedením všech pohybů.

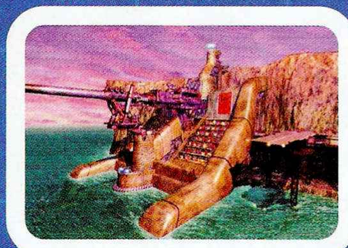
Skrytá grafika: Vložte herní disk do CD-ROM mechaniky kompatibilní s PC a prohlédněte si adresář „Omake" s několika obrázky ve formátu *.bmp.

Skryté audio: Chcete-li si poslechnout hudbu a zvuky ze hry, přehrajte si stopu dvě a výše na standardním zvukovém CD přehrávači.

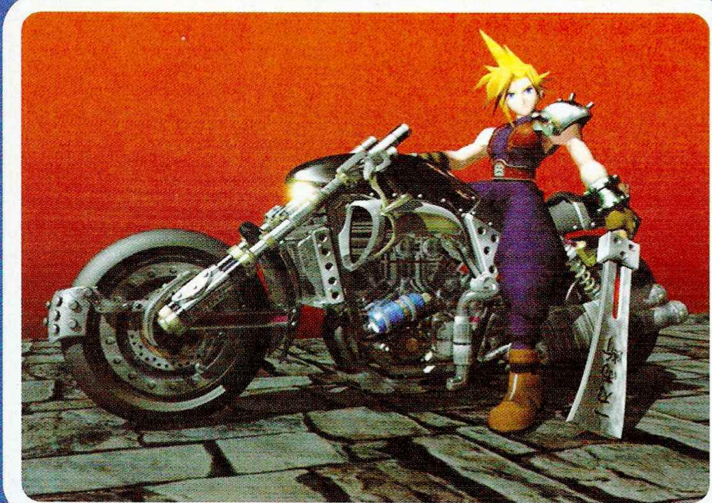


FINAL FANTASY VII

Čtvrtá část návodu.







29. Opět v Gold Sauceru
Po příjezdu do Gold Sauceru si to zamiřte na Battle Square, do pokojíku zvaného „Dio's Show Room", objevíte Keystone. Pokuste se ho získat, a budete nuceni vstoupit do bojové arény (horní volba - i v případě prohry ho získáte). S Keystonem v kapse opusťte Gold Saucer (odehraje se láskyplná scéna s jedním z charakterů, v závislosti na vašem počínání - může to být dokonce i s Barretem!!!). Vyhledejte jižně položený ostrov s monumentální pyramidou ve svém středu. Vstupte do ní.

30. Chrám starobylých
Uvnitř chrámu si promluvte s umírajícím Tsengem a vložte Keystone do oltáře. Probojujte si cestu bludištěm. Na jeho konci narazíte na chodbu s kutálejícími se balvany. Po jejich překonání si hru uložte a vejděte do místnosti času (za zmínku stojí pouze IV, V, VI, VII, VIII, XII). Rovněž můžete spadnout dolů a od draků získat zajímavý artefakt. Nakonec vstupte do šesté hodiny a prohoďte pár slov se Sephirothem. Následujte ho doprava a na konci chodby se pokuste pohnout s černou materií (Lightly move...). Po zjištění struktury materie vám zavolá Caith Sith se sebevražedným návrhem. Souhlaste s ním (trust Caith Sith...), vraťte se zpět do časové místnosti a projděte dvanáctou hodinou. Zabitím bosse opustíte chrám.





31. Bone Village
Po probuzení dle libosti odpovězte Tifě a opusťte osadu. Osedlejte vaši lodičku a vydejte se přímo na sever k ledovému ostrovu. Zakotvěte na zeleném trávníčku a vstupte do Bone Village. Zde budete mít za úkol získat Luna Harpu, abyste mohli následovat Aeris do ztraceného města. Promluvte si s chlapíkem sedícím nedaleko vchodu. Obeznámí vás se způsobem prohledávání zeminy. Požádejte ho o nalezení harfy a přesuňte se výše, k levé části stanu (lokace uložení se může hru od hry měnit, ale s nejvyšší pravděpodobností by se měla nalézat právě na tomto místě) a dejte volbu k těžení. Ráno se podívejte do bedny u vchodu. V případě úspěchu by se tam měla harfa objevit (jinak se pokuste proces zopakovat na jiném místě poblíž stanu). S harfou se vydejte do spícího lesa, kde si nezapomeňte sebrat Summon Kjata materii (vždycky se po chvilce objeví mezi stromy).

32. Shell Village - Aeris
Nyní máte možnost se vydat třemi směry. Vlevo naleznete pár zajímavých předmětů, uprostřed zatím nic a vaše cesta by rozhodně měla směřovat pravým směrem. Zde prohledejte všechny domečky (skryto několik materií) a nakonec se v jednom z nich utábořte (rest...). Po probuzení se vydejte prostřední cestou a vstupte do osvětleného „domku". V jeho středu se vám otevřela nová cesta, po níž sestupte dolů. Uložte si pozici a vydejte se k Aeris. Připravte si kapesníky, protože bude následovat jeden z nejsmutnějších okamžiků celé hry, kdy vás navždy opustí krásná a tajemná Aeris, jediná možná záchrana planety. Po vysušení klávesnice od slz vložte druhé CDčko, kde bude honitba za Sephirothem pokračovat...

CD 2
Následujte Sephirotha skrze údolí a probijte si cestu jeskyní. Ocitnete se v nádherně zasněžené krajince. Severním směrem je položena vesnice, která by se měla stát vaším dalším útočištěm.

1. Snowy Village
Uvítá vás nádherná vánoční atmosféra zasněžené vesničky. Prohledejte všechny domky a pohovořte si s jejich obyvateli. V jednom z východních naleznete na stěně mapu, kterou bez váhání zabavte a jděte severním směrem. Ignorujte starcovo varování, a setkáte se s lehce naštvanou Irinou. Bude se na vás snažit hodit smrt svého šéfa Tsenga a nakonec vám jednu vrazí. Tak či onak posléze zajděte do prostředního domku a promluvte si s mladíkem bydlícím v jeho útrobách. S přihlédnutím ke svým zkušenostem vám nabídne snowboard. Přijměte jeho dárek a severní cestou opusťte vesnici. Připravte se na trošku legrace...

2. Šílený sjezd a cesta sněhovým peklem
Bude následovat další z mezihér, ve které musíte na snowboardu sjet dlouhatánský kopec. Zde není co dodat, nakonec se po neúspěšném přistání probudíte kdesi v neznámu. A právě k tomuto účelu jste si měli pořídit mapu. Aktivujte ji a snažte se zorientovat. Nyní bude vaším cílem se dostat k místu označenému červeným bodem. Vede tam mnoho cest, a je jen na vás, kterou z nich zvolíte (cestou můžete objevit spoustu pěkných předmětů - např. Summon Alexander materii od sněžné ženy po dotknutí se horkého potůčku). Pokud byste snad zabloudili a nevěděli kudy kam, po chvilce padnete vysílením k zemi a probudíte se v chatce pod útesem. Zde si můžete konečně pořádně odpočinout a hlavně uložit svoji hru. Pohovořte se starcem. Vysvětlí

vám princip zahřívání při snaze překonat ledovec. Jakmile se budete cítit připraveni opustit toto místo (stále se můžete vrátit zpět a dále prozkoumávat ledovou cestu ve snaze nalézt poklady), vydejte se směrem k ledovci. Překonat ho není žádným problémem, jak brzy zjistíte (stařec blafoval). V první jeskyni musíte shodit balvan, aby vám odblokoval cestu dále. Ve druhé rozbít všechny čtyři obrovské rampouchy a ve třetí vás očekává další z bossů. Po překonání ledovce bude následovat další z fantastických sekvencí. Jděte cestou ke středu kráteru (přidá se k vám Tifa, pokud ji již nemáte v družině). Překonejte obě energetické bariéry (stačí odhadnout správný okamžik) a postupte dále.

3. Vyvolání legendárního meteoritu

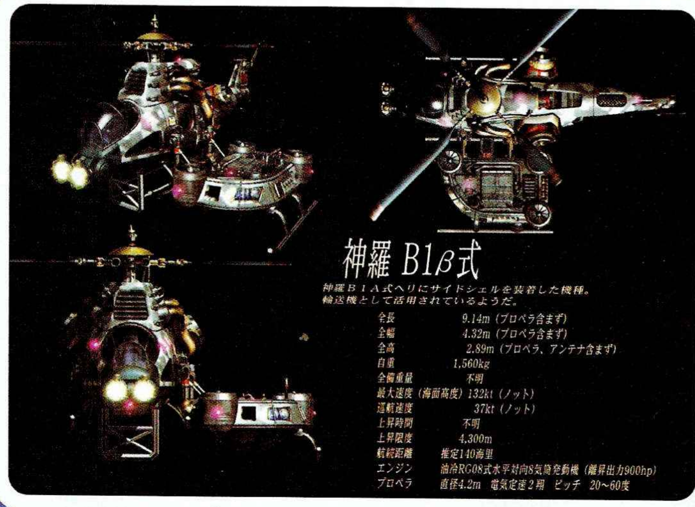
Připravte se na další konfrontaci se Sephirothem a jeho poskokem. Dejte Black materii na hlídání k Red XIII a projděte třetí energetickou bariérou. Jakmile se vám ji podaří překonat, na scénu vstoupí opět řada neuspořádaných flashbacků z minulosti, jenž budou zakončeny Sephirothovým úspěšným vyvoláním meteoritu. Destrukce planety se nezadržitelně blíží.

4. V nitru vojenské základny

Vzbuďte se v Shinrově vojenské základně. Promluvte si s Barrettem a vyslechněte Rufuse. Dozvíte se, že jste považován za hlavního viníka vyvolání meteoru. Tifa bude odvedena do plynové komory, kde by měla podstoupit kyslíkovou dietu. Naštěstí se na scéně objeví Cait Sith a zachrání beznadějnou situaci. Jako Barrett nebudete moci dveře otevřít, a tak Tifu dočasně opusťte a snažte se probojovat ven ze základny. Narazíte na Yuffie převlečenou za reportérku. Na její radu jděte k letadlové základně (k obrovské lodi). Scéna se přehodí k Tifě. Nyní ji musíte za pomoci návodu osvobodit z pout. Po chvilce snažení by se vám to mělo podařit (nezapomínejte používat kombinace různých tlačítek - např. X a Trojúhelník). Jakmile budete moci, urychleně vypněte přívod plynu. Poté vylezte dírou z komory a běžte k vrcholku kanónu. Na jeho samotném konci narazíte na Scarlet. Není jiné možnosti, než ji prostě ufackovat. V situaci, kdy padne na kolena, utíkejte až k samotnému konci, a po nádherné sekvenci budete opět všichni pohromadě (navíc s báječným dopravním prostředkem).

5. Nový cíl

Na palubě letadla se přesuňte do řídící místnosti, kde vás již bude očekávat zbytek družiny. Všechny důkladně







vyzpovídejte. Red XIII zmíní ostrov, kde by se měl nalézat mnohokráte zmiňovaný Lifestream. Pilotovi dejte příkaz vyrazit (proceed...). Za cíl cesty si určete jihovýchodně položenou vesnici Mideel.

6. Quest s Yuffie

Před vyplutím do Mideelu si ještě jednou můžete odskočit (pokud jste tak již dávno neučinili) do Wutaie, rodného městečka Yuffie. Zde jděte k obrovské pagodě v nejvzdálenější části města. Vstupte dovnitř a promluvte si s osobou strážící schody nahoru (musíte mít Yuffie v družině). Otáže se vás, zda-li jste připraveni na zkoušku tvrdosti. Pokud ano, budete muset porazit tohoto a poté i pět dalších bojovníků, včetně Yuffiina otce Goda. Za odměnu získáte kromě cenných zkušeností i pěknou Summon Leviathan materii. Tím je váš úkol ve Wutai zase pro jednou ukončen a vy můžete normálně pokračovat směrem k Mideelu.

HLAVNÍ POSTAVY



Cid Highwind

Je jedním z nejtalentovanějších pilotů a nejzručnějších mechaniků, co země fantazie zplodila. Jeho sen spočinout jako první muž ve vesmíru je zmařen snahou zachránit život své asistence (poté jí to chudince celý život vyčítá). Svůj volný čas tráví pracemi na pomalu chátrající vesmírné lodi a zdokonalováním svého roztomilého letadélka Tiny Bronco. Cid je výtečným bojovníkem, jehož je vždy lepší mít na své straně.

Yuffie Kisargi

Rošťačka Yuffie je dalším ze dvou skrytých charakterů ve hře. Poprvé se objevuje na scéně jako váš protivník, ale po čase se stane vaším spojencem. Její plány jsou však přinejmenším nečestné, což ostatně velice brzy poznáte, až se vám prohrabe v kapsách a s úlovkem prchne do své rodné Wutaie. Přesto je velice roztomilá a její občasné zlodějské výpady a zákeřnosti jí vzhledem k jejímu věku (šestnáct let) prostě budete muset odpustit.





VIGILANTE 8

K použití první skupiny cheatů se přepněte na volbu Game Status a vložte vždy příslušný kód jako heslo. Současně zde uvádíme všechny tajné zbraně a hesla pro každý level.

Bonusové postavy a levely: Zvolte si kteroukoliv postavu a vypište WMNNWLHTSCUCLH.

Velká kola: Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište MONSTER_WHEELS.

Doplnění naváděných raket: Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište DEADLY_MISSILE.

Nízká gravitace: Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište REDUCE_GRAVITY.

Žádní protivníci: Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište GO_SIGHTSEEING. Nyní začněte v režimu Arcade.

Neviditelnost: Vyberte volbu „Game Status". Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište I_WILL_NOT_DIE.

Prohlížení FMV sekvencí: Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište SEE_ALL_MOVIES jako heslo. Potom postavu zvýrazněte na obrazovce „Game Status" a stiskněte X.

Dvě stejná auta v režimu pro dva hráče: Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište SAME_CHARACTER.

Režim Expert: Vyberte volbu „Game Status". Zvolte si kteroukoliv postavu a vepište HARDEST_OF_ALL.

Hesla úrovní

Chassey Blue
1 AOGIKYFGQQTWGA
2 YMBEJEOPDHYHZV
3 RIPJNYEPGFPJAI
4 HGFTDDNMUBXRLV

Slick Clyde
1 TNLCROHSQAZDMQ
2 QDANNFHMSLBMWF
3 FYLYRFKEAHGGAW
4 OIRYEEBGDBNHBJ

Shiela
1 EDAOHLJIOUEDBA
2 HSDNTZSGVOGCLP
3 NTWZYUQSPXMHMB
4 BXINCWNWGCQVJF

John Torque
1 WSLZFBNQDTFDBF
2 BXNJRYSXTYACKE
3 IBXGFDQBSNISJQ
4 ZCTEAFJVMNDJUT

Dave
1 PYQXPDUMJNBOUP
2 OULIUZTJHPKWTD
3 QYDJBUYBZTEUQC
4 WMNNWLHTSCUCLH

Convoy
1 AIHJZNIFPZNFWA
2 UKXCXCOAIGOKVH
3 KHREIWYIZREYHK
4 VSNKJVURSUNRWX

Loki
1 THLOHJWURONKLQ
2 VIBWYIVGOPAUWX
3 CEJMULWPCYYAVS
4 PGGOVIUNUQEIVU

Houston 3
1 BDPTGXUBXOCCKE
2 GCTPCXCCIWXVUJ
3 NXJFNPZXRAAGMB
4 DTQQSKTRYIHGEN

Boogie
1 FOJGCRHLWMUQZV
2 DRFIQVOUYIHGEN
3 WCHPZDGBCYEDBF
4 JHAZRUUMTLUYBG

Beezwax
1 YUYFNKTAQGLNYW
2 TXXKKGEWRONKLQ
3 KHUSNNWJXORZHK
4 UIBRJCCYSARVH

Molo
1 EDDNXIAPNTRDBA
2 ITAHZJRMYTLSJQ
3 NPRJUYRYRAAGMB
4 AKFQPUISMWAHWA

Sid Burn
1 LPHPMMDNMPEMVB
2 PEONQGUNUQEIVU
3 XOKIXDXBKQRFOJ

Speciální zbraně

K aktivaci speciálního útoku některou z uvedených zbraní vkládejte následující kódy přímo během hry. Pozor: Požadovaná zbraň musí být v inventáři a musí být v daném okamžiku aktivní.

Rakety Interceptor (falešný cíl)
Používá dvou raket
Stlačením ↑, ↑, ↓ a následnou střelbou kulometem způsobíte, že naváděné rakety a speciální útoky vašich oponentů budou místo vašeho vozidla sledovat vámi vystřelené rakety.

Rakety Bull's Eye (kulometná palba raketami)
Používá 1-5 raket
Stlačením ↑, ↓, ↑ a následnou střelbou kulometem dosáhnete rychlého mnohonásobného odpálení nenaváděných raket.

Minomet Sky Hammer (převrácení aut)
Používá 2 granáty
Stlačením ↓, ↓, ↓ a následnou střelbou kulometem způsobíte, že se vozidla vašich oponentů převrátí na střechu.

Kanón Bruiser (silové pole)
Používá 2 granáty
Stlačením ↓, ↑, ↓ a následnou střelbou kulometem dosáhnete odražení vozidel vašich oponentů do dálky.

Miny Roadkill (minový záhon)
Používá 1-6 min
Stlačením ←, →, ↑ a následnou střelbou kulometem dosáhnete rychlého rozmístění skupiny min.





VÝSLEDEK SOUTĚŽE

V PlayStation magazínu číslo 4 byla uvedena soutěž o hru *World Cup '98*, kterou jsme uspořádali ve spolupráci s firmou JRC a vydavatelem hry Electronic Arts:

Správné odpovědi:
* Rocková skupina, která se postarala o hudbu ke hře *World Cup '98*, se jmenuje Chumbawamba (varianta b).

* Počet zúčastněných týmů na proběhnuvším mistrovství světa ve Francii byl 32 (varianta c).

* A mistrem světa se stala domácí Francie.

Z hory (prozatím jasně rekordní) došlých odpovědí jsme vylosovali šťastlivce s nádherným jménem **MIROSLAV PAŘÍK**, který obdrží svoji odměnu poštou. Jemu gratulujeme a ostatním děkujeme za fantastickou účast.



Natřete plot. Obruste podlahu.

A naučte se techniku, proti které

není obrany. Obrňte se děťátka,

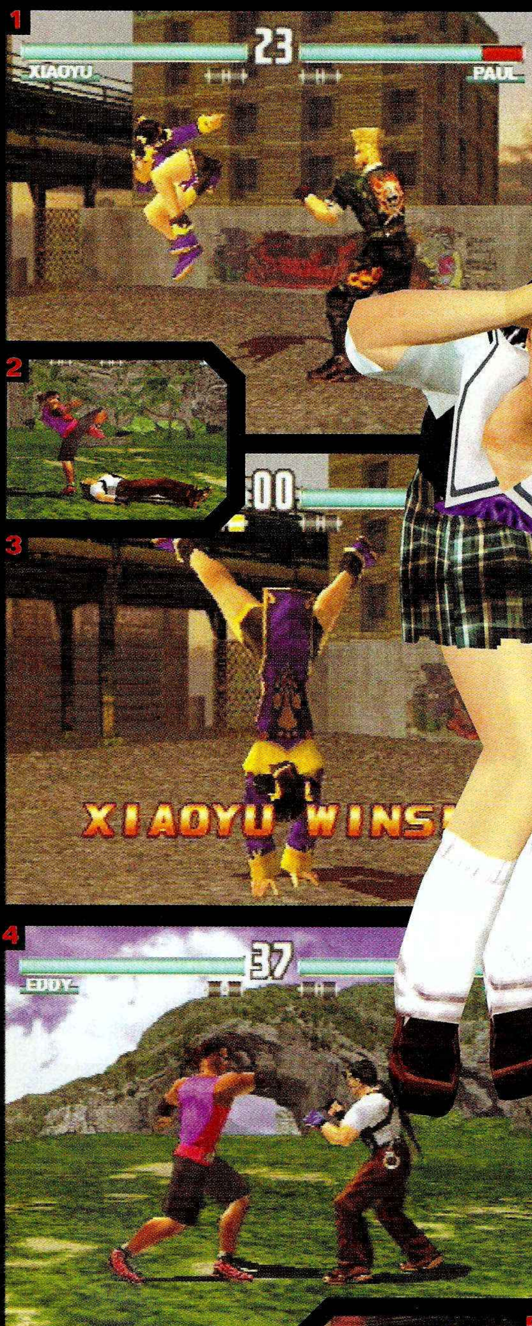
protože na vaše CD bylo vypáleno

demo nejlepší bojové hry pro

PlayStation. Užijte ji s rozumem.

Pan Miyagi má být nač hrdý.

Tekken 3



[1] Paul je rozrušen, protože vidí dívčí kalhotky. [2] Lei obdivuje Eddyho podrážky. [3] Třikrát hurá pro dámské bojovnice. [4] Král diskoték vs. hongkongský detektiv. [5] Kožený muž.

■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ STYL:	3D bojovka
■ PROGRAM:	hratelné demo/video

Očekávání: Kašpárková skáče do dálky. Vytvoření nové vlády. První krknutí po vydatném jídle. Všechny ty vzrušené chvíle. Ovšem ve světě PlayStation najdete pouze jediné. A to je *Tekken 3*. Je tady. A vy teď poznáte důvody slabosti PSM, kterou chová pro rváče s nejostřejšími lokty. Na disku plném záchvatů zuřivosti máte *Tekkena 3*, hratelného se dvěma různými postavami - divokou Ling Xiaoyu a nadupaným Eddym Gordem. Ti dva se mohou střetnout v soubojích režimu pro dva hráče. Osamělý hráč si může zvolit mezi Ling a Eddym a hrát proti druhému z nich nebo proti detektivovi Lei Wulongovi anebo ještě proti mentálně problematickému Paulu Phoenixovi. Na svém CD najdete také videoklip se záběry ze hry. *Tekken 3*, to je síla přilétajícího draka. A jak se nechali slyšet japonští mistři bojového umění: „Ten, kdo jednou okusil pohár boje, již bude navždy trpět posedlostí." To je velice důležité vědět.

■ Obvyklé pohyby společné oběma bojovníkům

←→	držet doleva a doprava = chůze
↑	držet nahoru = skok
↓	držet dolů = přikrčení
↑↑ nebo ↓↓	dvakrát rychle nahoru nebo dolů = rychlý úkrok
←	držet zpět = obrana
→→	dvakrát rychle dopředu a držet = běh
(○)	pravý kop
(△)	pravý úder rukou
(□)	levý úder rukou
(×)	levý kop

(□)+(×)
(blízko protivníkovi) přehoz
(△)+(○)
(blízko protivníkovi) jiný přehoz

■ Pohyby specifické pro každou z postav

Všechny následující pohyby předpokládají, že se díváte doprava. Všechny pokyny jsou spíše krátké klepnutí na tlačítko než úplné stlačení.
/ = v jednom okamžiku
- = mačkat popořadě

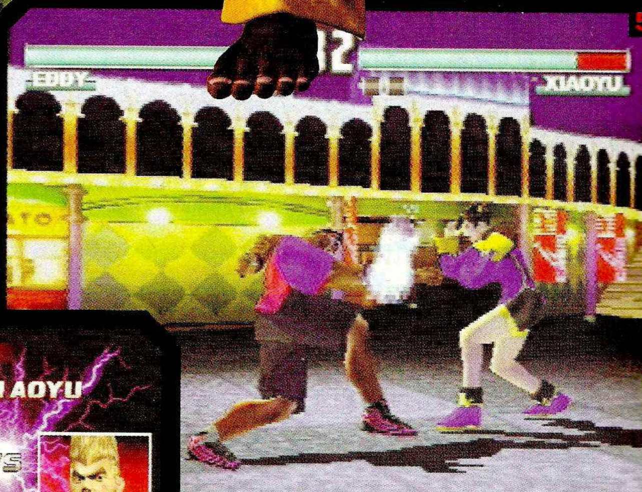
Eddy Gordo

2x facka	□ △
Rewinder z dálky	□+△
Rewinder z blízka	↓ □+△
Zadní stojkový kop	×+○
Barbed Wire	↙ ○
Kop Cartwheel	↘ ×+○
Komba Shin Cutter	→ △ □ ○
Brush Fire	→ ×
Samba	→ ○
Stojka	→ □+△
Prodloužený Brush Fire	→ → ×
Summy	→ → ○
Summy a kop Fire	→ → ○ ×
Summy a vysoký Thrust	→ → ○ ○
Bumerang	→ → ×+○
Úder ramenem	↘ □
Uppercut	↘ △
Toe Tap	↘ ×
Kolenní Crusher	↘ ○
Kolenní Thrust	← ×
Whip	← ○
Whip-Thing Bikini	← ○ × ×
Whip a nízký kop	← ○ × ○
Whip-Needle	← ○ × ○ □+△
Whip-Hamme-rhead	← ○ × ○ □+△ □+△
Whip a nízké kopy	← ○ × ○ ○
Whip-Mars Attack	← ○ ○
Whip-Mars Attack	← ○ ○ ×+○
Weed Whacker	↙ ×

Ling Xiaoyu

Bayonet	□ △
Bayonet McTwist	□ ↓ △
Dubnový liják	△ □
Květnová květena - zadní	△ ↘ □
Kolotoč z dálky	×+○
Kolotoč zblízka	↓ ×+○
Kop Cloud	→ ×
Pravý Cartwheel	→ □+△
Levý Cartwheel	→ ×+○
Phoenix Wings	→ → □+△ □+△
Raccoon Swing - zadní	→ → ×
Kop Stop	→ → ○
Přední leh	→ → ×+○
Břišní úder - zadní	↘ □
Butter the Bread	↘ △
Levý Great Wall	← □
Pravý Great Wall	← △
Bouřka	↙ □
Úder Knee Cracker	↙ ×
Úder Nutcracker	↙ ○
Back Palm - zadní	↑ □
Back Palm - přední	↑ □
Double Fan	↑ □+△
Ginger Snap	↑□+△ ×+○
Úder Parry - vysoký/střední	□+○
Jade	□+×
Ruby	△+○
So Shoe Me	→ △>□
Crank Up (zadní)	□+× or △+○
Arm Flip (doleva)	□+× or △+○

1


5


2


3

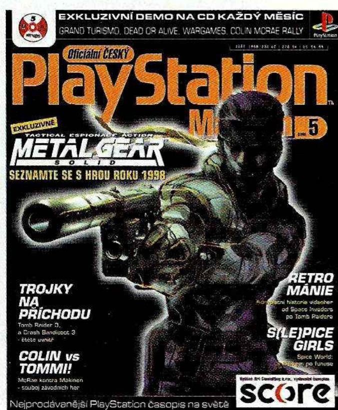

4


[1] Eddy je nejparádnější při breakdanceu, ověř si to kámo. [2-4] BOJ, BOJ, BOJ. [5] Sledujte vrcholné animace utrpení a bolesti.

Dopisy

feedback

ZDE JE STRÁNKA DOPISŮ, POCHVALNÝCH I KRITICKÝCH. JSME RÁDI, ŽE O NÁS PROJEVUJETE ZÁJEM A STAROST. NA OPLÁTKU SE VYNASNAŽÍME VYCHÁZET VÁM MAXIMÁLNĚ VSTŘÍC.



Po jednoměsíční pauze tu je opět rubrika dopisů. Chtěl bych požádat ty jejich autory, kteří nás žádají o cheaty k různým hrám, aby si nejdříve ověřili, zda tyto informace již nevyšly v rubrice Top Secret. V mnoha případech totiž tomu skutečně tak je. V této rubrice postupně vycházejí tipy na většinu nových her.
Abychom vtěsnali co nejvíce zajímavých dotazů a podnětných názorů, jsme nuceni většinou texty vašich dopisů krátit. Buďte si ovšem jisti, že jejich plné znění čteme velmi pozorně. Ale teď už pojďme k některým z nich...
Farid D. Starman

✗ MIROSLAV BEŇADIK, SENEC

V časopise byste měli dávat více prostoru sportovním hrám.
Upřímně řečeno, domnívali jsme se, že je jich tam až příliš. Máme-li nějakou hru z důvodu nedostatku místa opomenout, pak to bude spíše právě desátý průměrný fotbal než nějaká originální, třebaže menšinová, hra. Co si o tom myslí ostatní čtenáři?

Dáváte vynikající hry na demo CD, ale jejich počet by se měl rozšířit.
Většina lepších her se dříve či později na naše demo CD dostane. Uvědomte si také, že počet nově vycházejících her pro PlayStation měsíčně není o moc vyšší než počet demo her na CD. To také koneckonců ovlivňuje rozhodování evropské centrály, která vydávání CD řídí.

✗ LACO H.

Něco ke kvalitě obrázků. Je sice uspokojivá, ale mohla by být lepší. Sony přece musí mít něco, čím se dají lépe odchytit pro DTP, například ve spojení s Yaroze a PC... Předpokládám, že se zlepšíte.
Bohužel Sony nic lepšího nemá. Samozřejmě je možné používat vyhlazené, pěkně upravené obrázky přímo z reklamních disků z PC, ale filosofií PSM je předkládat co možná nejautentičtější a nejvěrnější obrazový materiál, který by věrohodně ilustroval danou hru, a to zejména v recenzích.

Aktuálnost samotných recenzí je celkem uspokojivá, ale nevím, odkud mají jiné časopisy hry pro zrecenzování tak brzy.
Snažíme se uveřejňovat recenzi v době, která je nejblíže datu vydání té či oné hry. Ne vždy se to musí povést na sto procent, ale rozhodně nerecenzujeme hry z preview verzí či z japonských nebo amerických NTSC verzí. Podívejte se například na hru tohoto čísla (*Tekken 3*). Japonská verze nám byla k dispozici už na jaře, ale myslíte si, že by květnová recenze této hry měla nějaký smysl?

✗ RADEK PÁNEK, PŘÍBRAM

FFVII jsem dohrál do konce nejméně 5x, ale stále nemohu nalézt a získat postavu Vincenta Valentina.
Všichni, kdo mají nějaké potíže s FFVII, jistě bedlivě sledují návod na pokračování od Chalida Himmata. V příštím čísle vás čeká poslední díl, kromě toho Chalid připravuje i třístránkovou přílohu s mnoha radami. Jistě budou tímto vyřešeny i problémy tohoto typu.

Mnohokrát jsem slyšel, že se dá do PlayStationu zabudovat nějaký „čip" a hrát na něm kopírované hry. Je to pravda?
Ano, možné to je, ale má to velmi nepříjemné aspekty. Předně kopírování her je protizákonné, neboť touto činností (která není nic jiného než sprostá krádež cizího majetku) jsou poškozována autorská práva výrobce a distributora hry. Další věc je, že okamžikem takového zásahu do PlayStation ztrácí její majitel nárok na záruční servis. Kromě toho „čip" může způsobit četné technické problémy při funkci konzoly dokonce i při používání legálních černých CD. Takže závěr: vřele nedoporučujeme.

✗ MICHAL RŮŽIČKA, BRNO

Nemohli byste zavést rubriku věnovanou čtenářské inzerci?
Pokud takové žádosti budou častější, rádi vyhovíme.

✗ LÁĎA HRABÁK, PRAHA

Budou někdy na PSM dema her jako *Legacy Of Kain*, *Ace Combat*, *Mortal Kombat 3*, *Time Crisis*...
Zatím to tak nevypadá. Základní funkcí demo CD je poskytnout zájemcům přehled o právě se objevujících titulech na trhu. Starší tituly byly pokryty v době svého vydání, ovšem tehdy bohužel ještě česká mutace PSM nevycházela.

✗ TOMÁŠ LAFANT, ÚSTÍ NAD LABEM

Sex a PlayStation. Nemám na tuto věc vyhraněný názor, ale jedno vím jistě: porno-hra proč ne? Zrecenzovat podobné hry by neměl být problém, když si zakládáte na tom, že jste časopis pro dospělé. Názor ředitele SCEE je divný. To snad ani není obchodník.
Zrecenzovat hru se sexuální tématikou by vskutku nebyl takový problém, i když jsme si nikdy nezakládali na tom, že bychom byli časopisem pro dospělé. Právě naopak, myslíme si, že nás čte spousta dětí a teenagerů, a proto bychom zmíněný hypotetický článek pojali s maximálním ohledem na tuto skutečnost. Ředitel SCEE, Chris Deering, možná není obchodník ve smyslu, v jakém se tomu bohužel většinou rozumí v Česku, tzn. bezohledný nemorální tvor, který je pro zisk schopný všeho.

✗ DAVID KRATOCHVÍL

Máte v redakci nějakou babu?
Ano, slečny a dámy se též podílejí na tom, že měsíc co měsíc můžete držet náš skvělý časopis ve svých rukou.

Díky všem za přízeň,

FDS



VELETRŽNÍ OKÉNKO

Největší herní show u nás bude v Brně začátkem října

Osmý ročník veletrhu Invex-Computer, který se bude na brněnském výstavišti konat od 5. do 9. října, nabídne všem svým návštěvníkům dokonalý přehled o tom nejlepším v oboru informačních a komunikačních technologií. Mezi exponáty ani letos nebudou chybět počítačové hry a vše, co se tohoto poněkud „lehčího" žánru bude týkat.

Invex-Computer se během svých dosavadních sedmi ročníků stal největším veletrhem v oboru ICT ve střední a východní Evropě. Na loňském ročníku se představilo 1.199 firem z 19 zemí na celkové výstavní ploše více než 48 tisíc metrů čtverečních, bezmála 140 tisíc platících návštěvníků se tedy bezesporu mělo na co dívat. Tradicí veletrhu, a ihned podotkněme, že tradicí úspěšnou, se stala doprovodná akce Come in Future. Ta se na rozdíl od „seriózního" Invexu, věnovaného především využití ICT v práci, zabývá obory, majícími blízko k zábavě. Na Come in Future tedy i letos uvidíme počítačové hry, Internet, multimédia či DVD technologie. Na co se tedy letos můžeme těšit?



Začneme oblastí počítačových her. Ty najdou své místo v Game Hall v pavilonu K1. Na všechny „pařany" zde bude čekat šedesátka multimediálních PC, na kterých poběží nejnovější hry. Koho by tato nabídka dostatečně neukojila, dosáhne snad spokojenosti u některého ze 30 „pracovišť" Sony Playstation. Velkou expozicí se v pavilonu K bude prezentovat firma JRC Interactive, největší dovozce her pro PC i Sony Playstation. Hlavním magnetem zde asi bude NHL 99, které by si mělo na Come in Future odbýt svoji premiéru. K vyzkoušení budou nepochybně i rychlá kola a hra Need for Speed III. S překvapivými novinkami přijdou určitě i české herní firmy Phoenix Art nebo Signum. Zajímavým zpestřením bude expozice Blackfire, která bude postavena na stále populárnějších fantasy hrách typu Magic the Gatering. S nabídkou herního „železa" přijde firma ADT, k vidění budou 3D akcelerátory, zvukové karty i celé počítače.



Kromě „železa" s nabídkou všech možných her se v Game Hall představí také všechna tuzemská „pařanská" periodika - Score, Level, Klan a samozřejmě také Playstation magazín. Každý z nich se pochopitelně bude chtít představit v tom nejlepším světle, můžeme se tedy těšit na velkolepá show. A ještě jedna důležitá věc. Výstava Come in Future má nejenom předváděcí, ale i prodejní charakter. A protože je celá výstava jenom jedna a jednou do roka, najdeme zde nejenom obrovský výběr, ale celý sortiment bude k mání opravdu o HODNĚ levněji, než na pultech běžných obchodů. Celou herní mozaiku pak doplní i soutěže o hodnotné ceny. Loni dominovala NHL 98 se střelbou na živého hokejového brankáře. Něco podobného se chystá i letos.

Zkrátka nepřijdou ani další návštěvnicky atraktivní témata. K dispozici bude Internet Hall (pavilon P a X), kde bude možno se seznámit s nabídkou vystavujících firem, v síti sítí si „zasurfovat" nebo si poslechnout přednášku či prezentaci. Mnohé novinky slibuje DVD Hall (pavilon K), kde budou k mání jak DVD tituly, tak přehrávače. V pavilonu Y se uskuteční stejně jako loni projekt Cinema Hall, mapující možnosti výpočetní techniky na poli filmové trikové tvorby. Velký zájem široké veřejnosti lze očekávat i v Multimedia Hall (pavilon R). O co v ní půjde jistě netřeba dodávat.

Veletrh Invex-Computer a Come in Future jsou největším tuzemským svátkem všech milovníků počítačů a počítačové zábavy. Určitě na ní nebudete chybět ani vy. Na závěr si ještě řekněme jednu důležitou informaci. První dva dny veletrhu, tedy 5. a 6. říjen jsou určeny odborníkům. Široké veřejnosti otevře brněnské výstaviště své brány 7. října a to denně od 9 do 18 hodin (v pátek do 16 hodin). Svým radostem se pak budou všichni moci oddávat celé tři dny. Nashledanou v Game Hall od 7. do 9. října.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 7

V PRODEJI OD POLOVINY ŘÍJNA

EXKLUZIVNĚ!

PODROBNOSTI O TOCA 2

První díl byl na letošním vyhlášení PSM Awards oceněn jako nejlepší závodní hra. Nyní přichází fantastické pokračování.

„NIKDY JSEM O NÍ NESLYŠEL".

Některé z herních klenotů pro PlayStation propadly sítem zájmu hráčů i časopisů téměř nepovšimnuty. PSM přinese přehled 20 nejlepších her, které čekají na objevení.

TO BY BYLA HRA...

Koloběžka Racer, Hospodský Fighter **a samozřejmě** ***Actua Šipkovaná.*** **Deset skvělých nápadů a námětů na originální hry jako podnět pro světové výrobce softwaru.**

PLUS!

Thrill Kill, Tomb Raider 3, Formula 1 '98, Sensible Soccer 2000, R-Types, Alien Resurrection, Duke Nukem: Time To Kill, Victory Boxing 2, Bio Freaks, Fifth Element a Tiger Woods.

NA CD 10 EXKLUZIVNÍCH DEM



- ***Blast Radius*** - hratelná (i přes link!)
- ***Tommi Mäkinen Rally*** - hratelná
- ***Circuit Breakers*** - hratelná
- ***Total Drivin'*** - hratelná
- ***Theme Hospital*** - hratelná
- ***Treasures Of The Deep*** - hratelná
- ***Hovercars*** - hratelná
- ***Enlightment*** - videoklip
- ***Spice World*** - videoklip
- ***Ghost In The Shell*** - hratelná





... pouze u nás čeká na vás ...
... nová konzola



+ SPECIÁLNÍ OVLADAČ DUAL SHOCK
+ JEDEN PLAYSTATION MAGAZÍN S CD ZDARMA

prodejna
score

PRAHA:
Skořepka 6
PRAHA 1, 110 00
Tel: 02 / 2421 9581





Nejlepší bojovka na trhu

od 11. září 1998 v tvojí prodejně

PSM magazín říjen 10/10

DUAL SHOCK ™







TEKKEN 1

OPSR

WILD 9

SOUL CALIBUR

SCANNED BY
TOMÁŠ SALVA

MORTAL
COMBAT 4

TOMBA

TEKKEN 3